ISSN 1516-6260
9 771516 626008 98
EDITORA 20 Anos EUROPA

PlayStation

Dicas e Truques para
www.gameblog.com.br

PROMOÇÃO EXPLOSIVA Ponha a cabeça para funcionar e concorra a um PSP

Nº 98 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90 • Europa € 2,90 • Março 2007

Medal of Honor

VANGUARD PS2 **AIRBORNE PS3**

É bomba! A mais famosa série de guerra ataca com força total no PS2 e PS3

REVIEWS

Ghost Rider PS2
Full Auto 2: Battlelines PS3
Sid Meier´s Pirates! PSP
Rocky Balboa PSP
The Shield PS2
Tiger Woods PGA Tour 97 PS3
Fight Night 3 PS3

Karaokê Mania

Solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

DETONADOS PS2

ROGUE GALAXY

O mais novo RPG do PS2 detonado do começo ao fim

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Enfrente a fúria dos deuses com nosso detonado

ARTHUR AND THE INVISIBLES

Guia para aprender a solucionar os enigmas

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

PlayStation

Março/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Fabio Bracht, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecilia Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas**

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Guerra e Paz

QUEM É LEITOR da **Dicas & Truques para PlayStation** nunca cai de pára-quedas no meio de um assunto. Bom, a não ser que a conversa seja sobre os novos games da série *Medal of Honor*, nos quais o jogador pula de um avião e cai de pára-quedas na batalha que está comendo solta lá embaixo. A Electronic Arts não deixou por menos e preparou um verdadeiro bombardeio para os consoles da Sony. Tanto o PlayStation 2 quanto o PlayStation 3 estão recebendo um jogo cada da série: *Vanguard* e *Airborne*, respectivamente. E olha... é difícil dizer qual dá mais vontade de jogar. Mais à frente você poderá conferir a matéria especial que fizemos sobre eles e decidir qual dos dois tem mais poder de fogo. Encontrará, inclusive, alguns dados reais que situam os games dentro de um contexto histórico e que, de certa forma, servem para que você saiba onde está pisando nesse campo minado.

Mas se você é da paz e prefere jogos menos violentos, daqueles que dá pra curtir junto com toda a família e os amigos, esta edição também traz algo perfeito para o seu perfil. O Leandro Rodrigues, nosso mestre-detonador e aspirante a Roberto Carlos, revelou seus dotes artísticos testando os principais jogos de karaokê para PlayStation 2 e fez um belo trabalho em cinco páginas que dissecam as séries *Karaokê Revolution* e *Singstar*, as duas franquias que concorrem para ver quem atrai mais vocalistas de videogame. O cara berrou tanto no microfone que a vizinha aqui da editora até jogou um balde de água fria no nosso quintal pensando que era gato brigando...

Depois de tudo isso, ainda temos os detonados da edição. Este mês, quem domina essa área é o PS2. Mais especificamente, os RPGs do console. *Valkyrie Profile 2*, um game que já saiu há algum tempo e que não ainda haviamos tido oportunidade de detonar, encontrou seu lugar nesta edição pois muitos leitores exigiram um detonado dele. Tá vendo como quem manda na revista são vocês? O outro RPG que foi detonado é o *Rogue Galaxy*, um senhor game que leva o Play 2 a seus limites. E tem também um guia bem bacana para *Arthur and the Invisibles* e seus incontáveis quebra-cabeças.

Com uma edição recheada como essa, você vai ter bastante assunto até o mês que vem.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

ilustração: Makotron

Loucos por play

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a maior revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

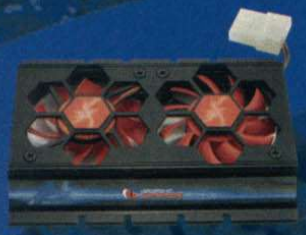
6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

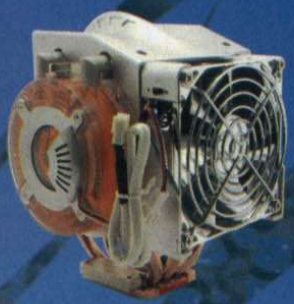
6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

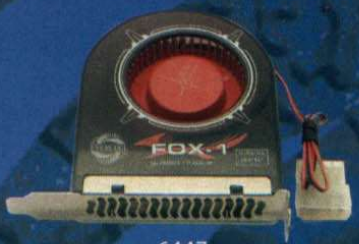


6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.



6441 - Cooler
Silver Knight



6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

6442 - Cooler
Iceborg

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.

6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac

6860 - Mouse
Ótico Fighter

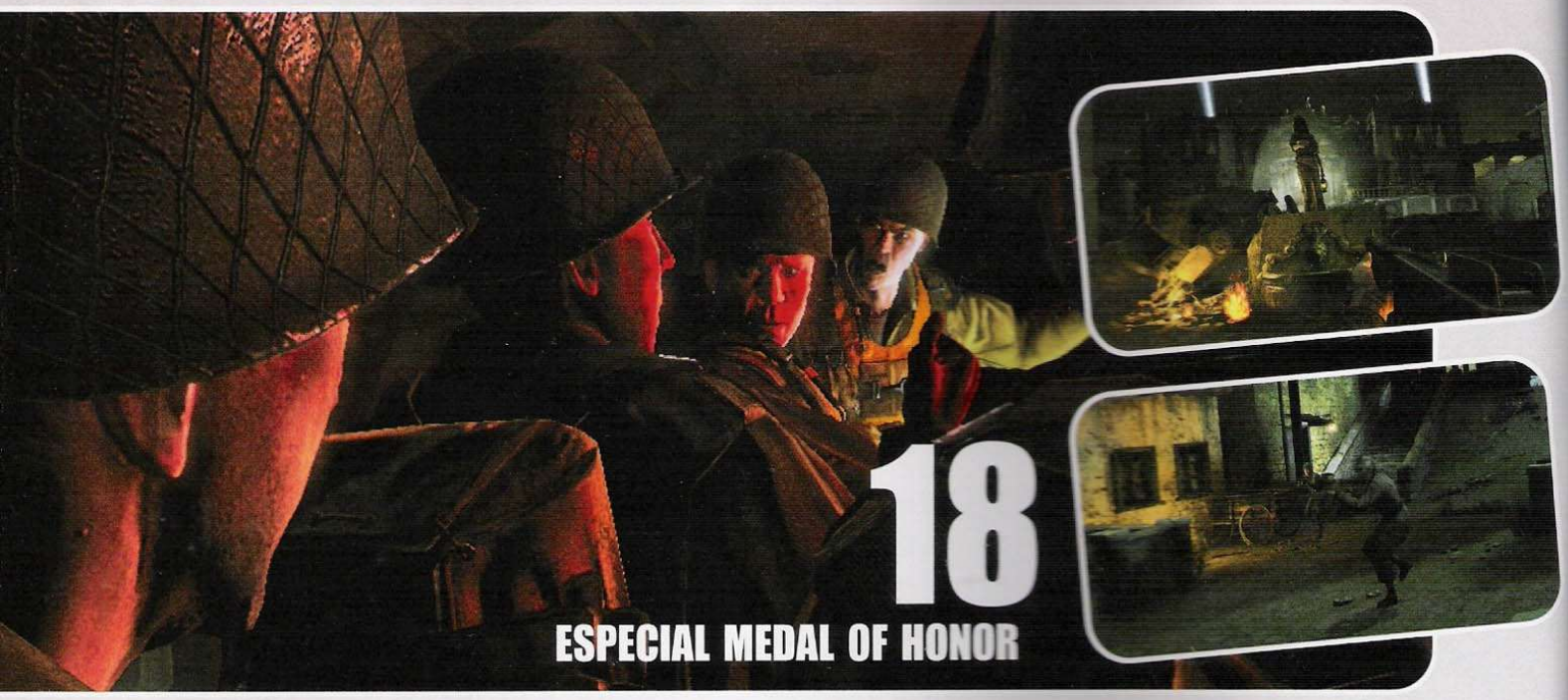
6730 Joystick
Pilot Pro

6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer

6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

SUMÁRIO



18 ESPECIAL MEDAL OF HONOR

CAPA

18 . . . . .Medal of Honor: Vanguard
Medal of Honor: Airborne

GERAL

12 . . . . .Chora, Galera!
80 . . . .Compras
10 . . . . .Fala, Galera!
50 . . . .Garota PlayStation
90 . . . .Hora do Reset
14 . . . . .News
49 . . . .Pôster: Bionicle Heroes
08 . . . .Promoção
43 . . . .Review que Ninguém viu
78 . . . . .Superteste
88 . . . .Trash Zone

PREVIEWS PS3

24 . . . .Blacksite: Area 51
26 . . . .Saint's Row
30 . . . .Unreal Tournament 3

PREVIEWS PS2

27 . . . . .Persona 3
27 . . . . .Hellboy
32 . . . .EyeToy Play 3
32 . . . .The Red Star

PREVIEWS PSP

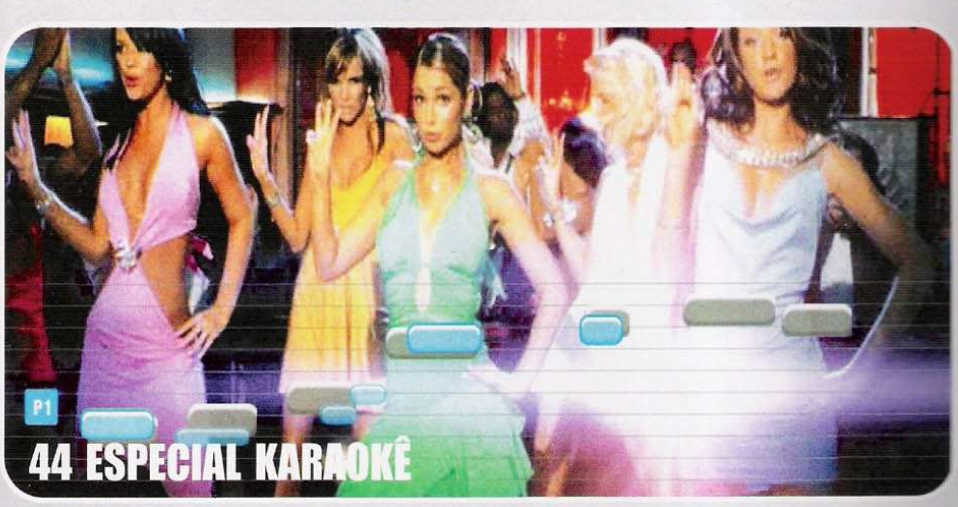
30 . . . .Driver 76
32 . . . .Crazy Taxi: Fare Wars
33 . . . .Brooktown High:
Senior Year

REVIEW PS3

34 . . . .Fight Night 3
36 . . . .Full Auto 2: Battlelines
40 . . . .Tiger Woods PGA Tour 97

REVIEW PS2

38 . . . .Ghost Rider
41 . . . . .The Shield



44 ESPECIAL KARAOKÊ

REVIEW PSP

40 . . . .Sid Meier's Pirates!
42 . . . .Rocky Balboa
42 . . . .The Battle of Yu Yu Hakusho:
Shitou! Ankoku Bujitsukai 120%

ESPECIAL

44 . . . .Seu PlayStation Vai Virar
um Karaokê

DETONADOS

54 . . . .Rogue Galaxy
64 . . . .Arthur and The Invisibles
70 . . . . .Valkyrie Profile 2: Silmeria

DICAS (PS2)

82 . . . .Karaoke Revolution
Presents: American Idol
83 . . . .Need for Speed Carbon
83 . . . .Silent Hill 3

Dicas (PS3)

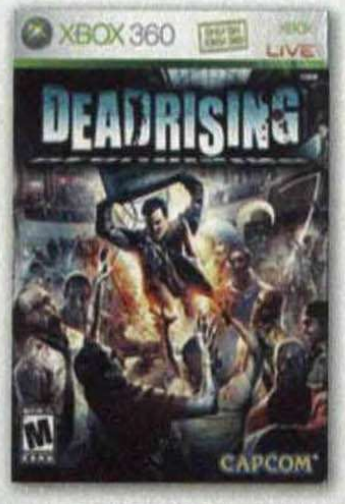
82 . . . .Full Auto 2: Battlelines

TRAPAÇAS

86 . . . .Eragon
86 . . . .Harley Davidson Motorcycles:
Race to the Rally
86 . . . .Marvel Ultimate Alliance
86 . . . .Mortal Kombat Armageddon
86 . . . .Naruto: Uzumaki Chronicles
87 . . . . .Phantasy Star Universe
87 . . . . .Rayman Raving Rabbids
87 . . . . .Reservoir Dogs
87 . . . . .Superman Returns
87 . . . . .Star Ocean: Till the End of Time

Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS



DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

Resultado da promoção anterior

A **Promoção Férias da Redação**, publicada na edição 96 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores de todo o Brasil. Mas somente um foi o ganhador de um PlayStation 2 com controle original. O objetivo da promoção era escrever uma frase contando o que aconteceria se a equipe inteira da **Dicas & Truques para PlayStation** saísse de férias ao mesmo tempo e não fizesse a revista. Confira abaixo se você foi o ganhador e continue participando de nossas promoções. Aqui tem prêmio bacana todo mês!

VENCEDOR
Halyson de Sousa Magalhães – Caucaia/CE

Prêmio: um PS2 + um controle original

Frase: Seriam todos demitidos por "Just Cause"!

Faça uma declaração de guerra à equipe da D&T

Prêmio: um PSP
Escreva uma frase com até 15 palavras declarando guerra à equipe da revista **Dicas & Truques para PlayStation**. O leitor que fizer o texto mais divertido e criativo levará para casa um PSP. Não há limite de idade para participar.

Promoção Explosiva - D&T para PlayStation

Envie o cupom até 05 de Abril de 2007.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Escreva uma frase declarando guerra à equipe da Dicas & Truques para PlayStation (até 15 palavras):

_____

_____

_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Explosiva – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de abril de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da Promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 100**, que estará nas bancas no dia 5 de maio de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de junho de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é PlayStation Portátil (PSP), que será entregue ao vencedor até o segundo semestre de 2007.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71
DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

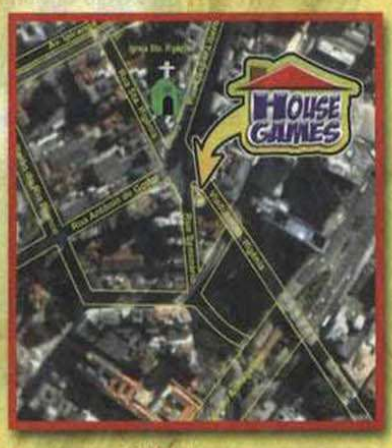
HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

PC

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

6 3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

DEVIDO AO GRANDE número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

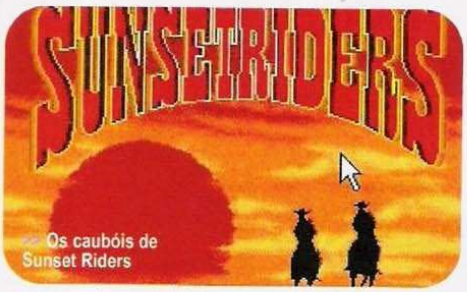
NAQUELE TEMPO É QUE ERA BOM

Primeiramente, quero parabenizá-los pela ótima revista. Mas chega de puxação de saco e vamos ao assunto: quero saber se jogos clássicos de fliperama dos anos 90 (daquela época em que assaltávamos o dinheiro do pão para comprar as fichas), como *Tartarugas Ninja 2*, *The Simpsons*, *Alien vs. Predador*, *Sunset Raiders* e *Cadillacs & Dinossaurs*, vão sair para PS2 nessa onda de coleções que estão sendo lançadas. Se não forem, me digam onde posso encontrar esses jogos, pois muitos amigos querem saber.

Thiago Antonio
Jaguariúna - SP

>> Marge ataca em The Simpsons

>> Dinossauros e cadilaques: receita de sucesso



>> Os caubóis de Sunset Riders

Opa! Não meta a gente nos seus delitos panificadores, Thiago! Nenhum de nós chegou a subtrair grana de pãozinho pra torrar no fliper nos dias de mocidade. O máximo que fizemos foi amarrar barbante fino nas fichas para puxá-las de volta. Mas, como você mesmo diz, vamos ao assunto da sua carta. Todos esses jogos que você citou são ou da Capcom ou da Konami, e as duas empresas têm costume de lançar coletâneas de vez em quando. Até agora, infelizmente, nenhum deles foi relançado dessa forma. Mas em nossa opinião, isso deve acontecer mais cedo ou mais tarde. Atualmente, esse jogos só estão disponíveis em emuladores.

SEM FORMATO

Adoro games e queria pedir uma ajudinha. Comprei um jogo chamado *Cool Boarders 3* (PS1) e quando o coloco no videogame, aparece a mensagem "please insert Playstation format disc" e o jogo não funciona. Por quê?

Camilla Porto
São Paulo - SP

Seu videogame está simplesmente pedindo um disco de PlayStation pois não está reconhecendo aquele que está dentro dele. Isso pode estar acontecendo por vários motivos, e nenhum deles é bom para você: 1) seu canhão de leitura pode estar danificado; ou 2) o CD do game pode estar riscado ou avariado; ou 3) o CD pode ser um pirata daqueles bem vagabundos que não rodam nem com reza braba. Não sabemos se seu console é destravado ou não, então fica um conselho: prefira sempre produtos originais para evitar dores de cabeça. E cuide bem deles para não estragarem.

TUDO PRONTO

Não consigo entender como é o trabalho de vocês, se vocês ao menos procuram por novidades ou esperam que alguém chegue com tudo pronto. Digo isso, pois de cada cem notícias liberadas na net, apenas dez são publicadas na revista. Não há desculpa pela data de fechamento, pois se não forem publicadas em uma edição, podem ser publicadas em outra. Talvez vocês não saibam procurar direito ou então nem tentem procurar. Desculpe a franqueza, mas às vezes é preciso...

Paulo Ribeiro
Ponta Grossa - PR

>> **Gráfico** explicativo do trabalho na redação da D&T

Não precisa pedir desculpas, franqueza é algo que apreciamos e que nos faz crescer. No entanto, sua visão está um pouco equivocada. Não há a mínima condição de uma revista com periodicidade mensal concorrer com a internet em termos de velocidade na divulgação de notícias. Na questão da quantidade também: como você pode perceber, a revista começa na página 1 e termina na página 100 (esse último número varia bastante, mas já deu pra você sacar a idéia). Um site da internet pode ter quantas páginas quiser pois o espaço utilizado é apenas virtual e não físico. Se fôssemos dar todas as notícias que saem na net, deixaríamos de utilizar espaço para o nosso objetivo maior, que é prestar serviço ao leitor na forma de dicas, truques e detonados. E também não rola de deixar a notícia pra edição do mês que vem porque quem vive de notícia velha é museu. Ninguém chega com nada pronto para nós, Paulo. Muito pelo contrário.

OS MELHORES

Estou mandando meu primeiro e-mail para elogiar o belo trabalho que vocês fazem e pela diversidade de informação que vocês passam aos leitores. Mas como todo bom leitor e gamer também sempre manda uma crítica, vamos à minha: eu não concordo com a seleção dos 10 melhores que vocês fizeram com *Shadow of Colossus* em primeiro lugar. O game é ótimo e os gráficos dos cenários são muito bons, só que o cara correndo é horrível e a movimentação do cavalo é complicada.

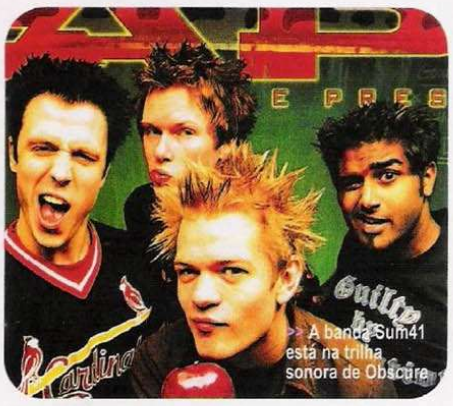
Sem falar que é fácil. Não deixa de ser um ótimo jogo, mas ficar com o primeiro lugar na seleção, não dá mesmo.
Alderi Fernandes
Macau - RN

Puxando pela memória, começamos a achar que estávamos sofrendo de amnésia. Mas aí resolvemos tirar a questão a limpo e consultamos edição por edição até voltarmos ao começo do ano passado. Não achamos nenhuma "seleção dos 10 melhores com *Shadow of Colossus* em primeiro lugar", Alderi. Apesar de ser um ótimo jogo (como você mesmo falou) e um de nossos preferidos de todos os tempos para PS2, *Shadow of Colossus* é uma produção de 2005 e não entrou naquela matéria dos 10 melhores de 2006 para PS2 e PSP que publicamos na edição 96. Também procuramos em nosso site, o www.gameblog.com.br, e na Game Master (nossa revista multiplaforma) e novamente não encontramos nada assim. O que você anda comendo para ter alucinações com colossos, meu caro amigo?

À PROCURA DE INSTRUÇÕES

Preciso saber onde encontrar manuais dos jogos de Play 2.
Luis Franca
São Paulo - SP

Somente com os softwares originais mesmo, Luis. Se você utiliza games piratas, pode perder a esperança de conseguir esses manuais. Demos uma busca na internet para ver se conseguíamos achar algum site que oferecesse isso de graça, mas não obtivemos bons resultados. O máximo que podemos indicar é o www.gamefaqs.com, no qual você pode encontrar, em inglês, instruções de jogo para praticamente todos os jogos do planeta. Mas tenha em mente que ali você não encontra os manuais verdadeiros. Se algum leitor quiser ajudar o Luis e souber de algum local ou site onde isso possa ser feito, por favor mande um e-mail ou carta que nós divulgaremos em uma futura edição.



>> A banda Sum41 está na trilha sonora de Obscure

Playblog

Esta parte da seção de cartas que está sendo inaugurada nesta edição será feita sempre com os comentários que os leitores deixam no site **www.gameblog.com.br**. Detalhe: com exceção dos palavrões, esses comentários não sofrerão edições ou correções de ortografia e serão publicados do mesmo jeito que foram escritos. Então, se você quiser que todo mundo o entenda (e para não levar um puxão de orelhas do seu professor de português), é melhor começar a escrever direito quando estiver na internet. Afinal, pressa não é desculpa para assassinar a língua portuguesa.

AUTOR: ABRAO – *DATA DO COMENTÁRIO: 01/02/07*
Ja estou kanado desa frescura de vcs.po se nao tem lançameto decente pra detonar pr que nao detonamo s grandes klasikos q nao foran publicados ao inves de ficar kolkando superman komo detonado?ah ja sei vcs tao esperando play2 falir pra depois publikar nao e?e emqanto iso fikan publikando bo$t@ esperam q agente kompre?sei q nimguem da redaçao vai ler e muito menos publikar mais fika aki minha reclamacao pra qem qizer ler.

A redação inteira leu, Abrao. E todos os leitores da revista também. E aposto que muitos não concordam com você. Primeiro que o PS2 não vai falir. O console tem uma história de sucesso, principalmente no Brasil, e não vai sumir de uma hora para outra. Lógico que logo mais não vão haver novos lançamentos, mas descontinuação não é a mesma coisa que falência. Essa idéia de fazer detonados de jogos que ainda não publicamos já está rolando. Confira o roteiro de *Valkyrie Profile 2: Silmeria* para PS2 que fizemos nesta edição.

AUTOR: RICARDO – *DATA DO COMENTÁRIO: 27/01/07*
Que comecem as apostas!!!! O playstation 3 vai ser um fracasso ou um secesso??

Nós apostamos no sucesso. Claro que muita coisa precisa ser melhorada no cenário do PS3, especialmente no tocante ao preço do console, para que ele atinja a mesma popularidade dos videogames anteriores da Sony. Mas com o potencial que ele tem, acreditamos que o futuro reserva boas surpresas.

AINDA ESPERANDO POR UMA BANDA OBSCURA

Qual é o nome da banda e da música que rola na abertura do jogo *Obscure* do PS2? É aquela música que toca quando os personagens estão jogando basquete.
Wanderson Barbosa de Paula
Via e-mail

O nome da música é "Still Waitin'" e a banda é Sum41. O conjunto musical tem esse nome porque foi fundado no 41° dia do verão americano (verão, em inglês, é "summer"). Outra banda, chamada Span, também é responsável pela trilha sonora desse game.

PONTO DE ENCONTRO

Gostaria de saber se há algum meio de achar vocês online no meu PlayStation 3 para jogarmos, conversarmos etc. Tenho 13 anos e curiosidade em conhecer o pessoal da redação.
Igor Benjamim
Guarulhos - SP

E nós temos 8 anos e também estamos curiosos para conhecê-lo. Aliás, queremos conhecer todos nossos leitores que já têm PS3. Para trombar conosco nas rodovias virtuais da internet usando o console da Sony, entre no menu "Network" (se estiver em português, escolha "Rede") e cadastre "Europa" na sua "Friends List" (Lista de Amigos). Daí é só se conectar e conhecer seus novos amigos.

PROBLEMAS DE MEMÓRIA

Estou tendo um problema para salvar meu progresso em um jogo. Comprei o *Final Fantasy VIII* original americano para jogar no meu PlayStation 2; ele funciona normalmente, mas o problema é que não consigo gravar. Na tela de seleção dos "slots", quando escolho um disponível, aparece a mensagem "Failed to check memory card". Isso é problema do PS2, do cartão ou meu jogo não é compatível?
Daniel Centini
São Paulo - SP

Esse jogo é para PS1 e você está jogando no PS2. Até aí tudo bem, pois o console é retrocompatível. O que deve estar acontecendo é que você provavelmente está usando um memory card de PS2 e ele não é compatível com jogos do console anterior. Para gravar o progresso desse jogo, só se você utilizar um cartão de memória do PS1.

CHORA, GALERA!

Esta página é dedicada a dúvidas de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de códigos? Escreva para nós e chore as pitangas

DESMASCARADO

Estou jogando *Urban Chaos: Riot Response* do PlayStation 2 e não consigo achar a quinta máscara na fase City Metroline.

Ricardo Tavares
Extrema - MG

>> Urban Chaos e suas máscaras ocultas

Depois de completar a segunda situação com reféns (Hostage Situation) e detonar o membro da gangue (Gang Member), olhe para a parede à esquerda do criminoso e você verá a tal máscara que não conseguia encontrar.

ENCALHADO

Não sei se sou eu que não sei jogar direito ou se é o PS2 que só tem jogo difícil, pois encalhei em quase todos os meus jogos... Por exemplo: não sei como passar a missão 8 do *Urban Reign* para PS2. Qualquer coisa ajuda!

Rafael Pereira Marinho
Alfenas - MG

O PS2 também tem jogos fáceis. O que significa que... bom, deixa pra lá. Olha, Rafa, não há uma estratégia específica pois o objetivo dessa fase é só bater e desviar dos golpes dos inimigos. O que podemos fazer é passar um código para liberar todos os personagens e armas. Isso já ajuda bastante, né? Na tela título, aperte R1, R2, ✖, ←, →, ■, ■, ■, ■, L1, ■, ▲, ● (todos os personagens) e L1, R1, ✖, ✖, ▲, R1, R1, ▲, ■, ✖, R1 (todas as armas).

APARANDO AS PONTAS

Estou escrevendo para me livrar de uma situação "cabeluda". Recentemente, adquiri o jogo *Bully* e cheguei a uma missão em que Jimmy precisa comprar uma peruca. Após a missão, não sei como retirar a peruca. Existe algum jeito de fazer isso?

Bruno Raphael Silva e Jesus
Osasco - SP

>> Jimmy fica mais bonito quando não está careca

Não é bem uma peruca, né Bruno? É um novo corte de cabelo que você conseguiu em alguma barbearia. Para mudar o cabelo novamente, é só voltar ao mesmo local e escolher um novo corte. Agora, qualquer outro item de vestuário (como jaquetas, sapatos, bonés etc) pode ser trocado a qualquer momento em seus pontos de save: é só pisar no ícone que fica em frente aos guarda-roupas ou armários.

NINJAS MATADORES

Estou emperrado em *Destroy All Humans! 2* (PS2) na missão Revenge of the Ninja. Depois que converso com o ninja branco, o Crypto não se mexe e os ninjas me atacam. Como passo dessa parte?

Marcelo S Durante
Via e-mail

>> Crypto precisa acertar as respostas

Se a treta começar, não há como passar. Então, o negócio é não deixar que eles ataquem. E, para isso, você precisa provar que é um Furon respondendo corretamente às perguntas do ninja branco. São seis questões diferentes e é preciso acertar, no mínimo, três delas. Confira abaixo as possíveis perguntas e suas respectivas respostas: 1) Who was spiritual leader of hippies in Bay City? Resposta: Guru Coyote Bongwater. 2) Which of following NOT in Bay City? Resposta: Stonewall Bar. 3) Secret KGB base in Bay City. Where hidden? Resposta: On The Rock.
4) Where Agent Oranchov hiding out in Albion? Resposta: An abandoned tunnel network. 5) What happened to hipsters who came to the Happening? Resposta: All of the above. 6) What organization Ponsonby really in charge of? Resposta: Majestic Command, 16th sector. Se você fornecer três respostas corretas, será considerado um Furon e os ninjas não atacarão mais.

>> Brad Hawk, o galã de Urban Reign

MUNDO DOS GAMES

ATÉ 36X*

(consulte condições)

NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA

COMPRE COM TODO CONFORTO , NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO

PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / 911) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º andar - loja 2043 SP/SP

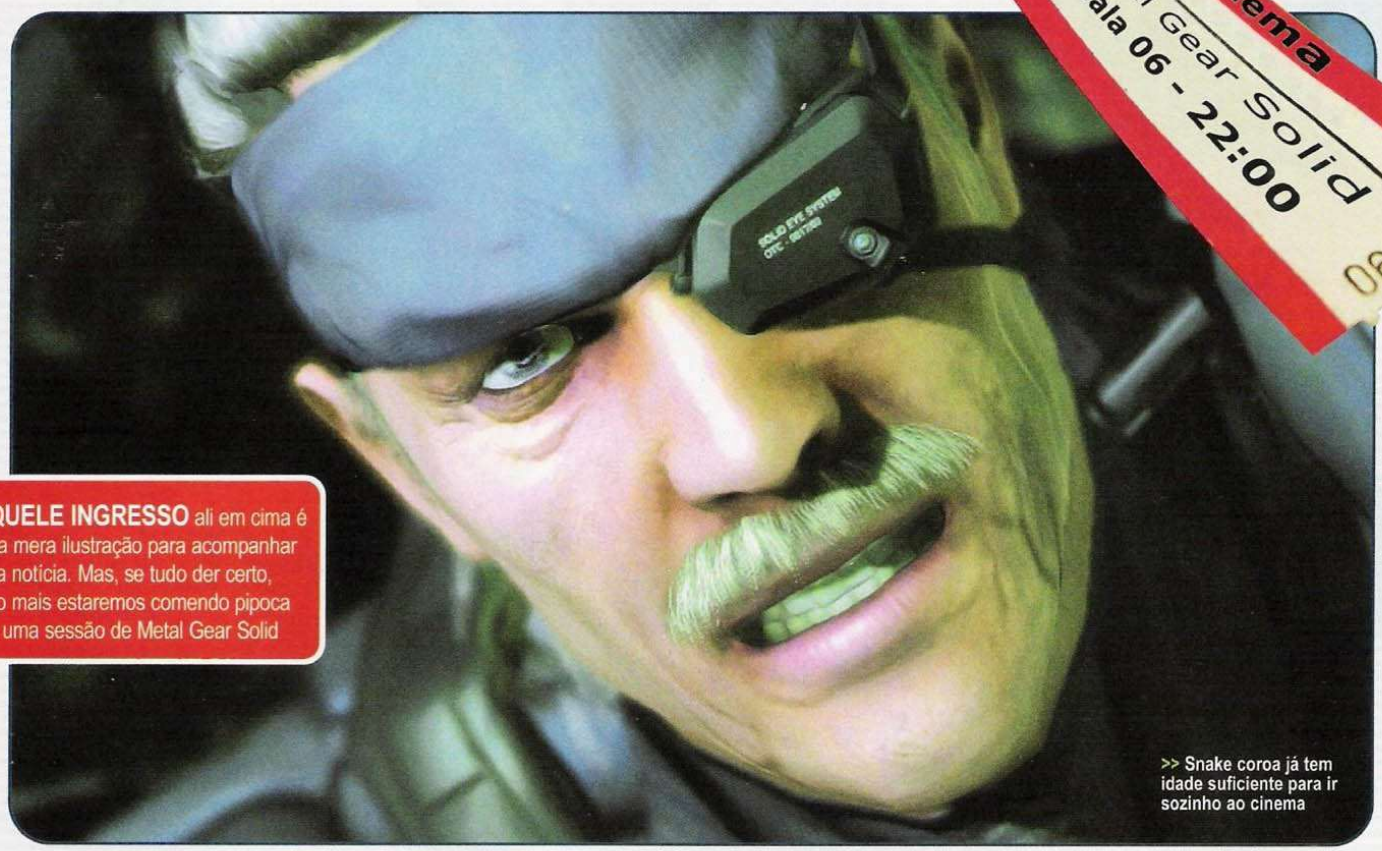
Loja 2 - Shopping ABC - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br

>> *por Leandro Rodrigues*

Metal Gear Solid agora nas telonas

Filme inspirado na série de Hideo Kojima será produzido pela divisão cinematográfica da Sony



AQUELE INGRESSO ali em cima é uma mera ilustração para acompanhar esta notícia. Mas, se tudo der certo, logo mais estaremos comendo pipoca em uma sessão de Metal Gear Solid

>> Snake coroa já tem idade suficiente para ir sozinho ao cinema

O FILME BASEADO em *Metal Gear Solid* foi anunciado durante a extinta feira E3 no ano passado, mas poucas informações foram divulgadas na época. O próprio Hideo Kojima, criador de Snake e de tudo o que tem a ver com *Metal Gear*, disse na época que muitas propostas haviam sido feitas para a adaptação dos games para o cinema, mas que ele não havia batido o martelo para nenhuma.

Agora, quase um ano depois do evento, o martelo bateu de vez e o assunto voltou a ser notícia. Em entrevista ao site Gamespot (www.gamespot.com), Yair Landau, vice-presidente da Sony Pictures Entertainment, revelou que a empresa é a responsável pelo desenvolvimento do projeto. "Estamos trabalhando em conjunto com os caras de *Metal Gear*", conta o executivo. "Esta é uma série bem cinematográfica, que praticamente pede por um filme, porém, a grande questão é: como traduzir para a telona a experiência de Snake de uma maneira que agrade aos fãs dos jogos?", pondera Landau.

Seja qual for a solução que a Sony encontre, de uma coisa nós já temos certeza: seremos os primeiros na fila para comprar ingresso no cinema!

>> Cenas perfeitas para o filme I: Snake saltando de pára-quedas

>> Cenas perfeitas para o filme II: tiroteio no meio da selva

>> Cenas perfeitas para o filme III: perseguições automobilísticas

Títulos no formato Blu-ray vendem mais do que o dobro de HD-DVD

Vantagem aumenta e mídia da Sony vai se consolidando na liderança

DE ACORDO com o site Game Daily (www.gamedaily.com), os representantes da Sony declararam que o PS3 é fator crucial na disputa entre o Blu-ray e o HD-DVD, os dois formatos de midia que disputam o titulo de sucessor do DVD.

O Blu-ray já ultrapassou o HD-DVD em vendas cumulativas, abrindo uma margem de aproximadamente dois para um na primeira semana de janeiro de 2007 (47 titulos de HD-DVD vendidos, para cada 100 de Blu-ray) e crescendo para três para um na segunda semana do mesmo mês.

Ainda segundo a pesquisa da Sony, 90% dos usuários de PS3 já assistiram a algum filme em Blu-ray no aparelho; 80% demonstraram desejo em comprar outro filme; e 70% mostraram interesse em aluguel de títulos no formato.

É UM TAL DE VIBRA-NÃO-VIBRA..

>> Será que o controle Sixaxis vai ter Rumble?

DEPOIS DA DECLARAÇÃO da empresa SplitFish, que afirmou ter desenvolvido um sistema de vibração que não afeta os sensores de movimento do controle do PlayStation 3, a própria Sony procurou a imprensa para dizer que não está interessada nessa tecnologia.

"Atualmente não temos planos de integrar qualquer tipo de force feedback em nosso controle Sixaxis", declarou o porta-voz da Sony, Dave Karraker.

Vale lembrar que, até um tempo atrás, a Sony também não dava muita bola para o sensor de movimentos e isso acabou mudando antes do lançamento do PS3.

PlayStation 3 ao molho barbecue

Japoneses criam condimentos que tiram onda com o PS3

ANTES MESMO do lançamento do novo console da Sony, não paravam de circular pela internet imagens modificadas do PS3 como um grill George Foreman, aquela churrasqueira elétrica do ex-pugilista vendida no mundo todo.

>> Finalmente um churrasco de nova geração

E não é que um grupo de japoneses resolveu oferecer uma linha de molhos para churrasco para acompanhar as supostas delicias feitas no aparelho?

O molho tem o **nome de Sixaxis**, referência ao controle do PlayStation 3, e a imagem do presidente da Sony, Ken Kutaragi, no rótulo. Para completar a brincadeira, foram criados dois tipos de temperos, batizados de 20 GB e 60 GB.

Na verdade, tudo não passa de uma modificação das embalagens da marca de molhos Bull Dog, da rede de supermercados Don Quijote, que estão sendo vendidas em quantidade limitadas em Tóquio.

Curtas

UM DIA A MAIS DE TOKYO GAME SHOW

A CESA, associação que reúne as empresas de games no Japão e organiza a Tokyo Game Show, anunciou que esse ano a tradicional feira de games vai passar de três para quatro dias. Pena que isso não muda muita coisa para o público geral, já que esse dia extra é exclusivo para membros da imprensa.

UMA DAS CANDIDATAS A SUCESSORA DA E3 É CANCELADA

A organização da Gen Con So Cal cancelou o evento de mesmo nome que seria realizado no Los Angeles Convention Center, mesmo local onde acontecia E3. Com o fim da popular feira, a Gen Con tinha ao pretensão de preencher essa lacuna, mas devido o grande número de convenções e à baixa expectativa de público, acabou cancelada.

ZUMBIS SÓ ANO QUE VEM

A Capcom em declaração à revista japonesa Famitsu afirmou que *Resident Evil 5*, um dos jogos mais aguardados desta nova geração, não será finalizado antes de 2008. A produtora justificou o atraso dizendo que precisa de mais tempo para amadurecer o produto, mas que ainda este ano pretende mostrar como anda o progresso do jogo.

ESSE É O CARA!

MAYK HAMILL PEREIRA GAYÃO é o nome do sortudo que levou o primeiro PS3 que a **Dicas & Truques** deu como prêmio em uma promoção. Veja só a felicidade do sujeito. O próximo pode ser você!

OPS... VACILOS NOSSOS

Cometemos algumas gafes na edição passada. Vamos, então, às correções!
1- Na seção Preview, o jogo *Def Jam: Icon* é para PS3, e não para PS2 e PSP como está especificado no box.
2- No detonado de *Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007*, ficou faltando informar, no box, que o jogo também possui uma versão para PS2 (mas essa eu aposto que você já sabia!).
3- Dois códigos de *Superman Returns* saíram errados. Os certos são:
Todos os Power Ups: ←, ●, →, ●, ↓, ●, ↑, ↓, ●, ●, ●
Liberar Tudo: ←, ↑, →, ↓, ●, ●, ●, ↑, →, ●

>> Saints Row não é mais exclusividade do Xbox 360

GANHOU VIDA

Jogos que foram anunciados durante o mês de janeiro

JOGOS	CONSOLE	PREVISÃO	PAÍS
Saints Row	PlayStation 3	Maio / 07	EUA
Musou Orochi	PlayStation 2	29 de Março / 07	JAP
Unreal Tournament III	PlayStation 3	2.º semestre / 07	EUA
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	Não definido	EUA
Tony Hawk's Downhill	PlayStation 2	2.º semestre / 07	EUA
GTA: Vice City Stories	PlayStation 2	6 de março / 07	EUA
Manhunt 2	PS2 / PSP	3.º trimestre / 07	EUA
WipeOut	PSP / PS3	Não definido	EUA

PERDEU VIDA

Jogos que por algum motivo não serão mais lançados

JOGOS	CONSOLE	STATUS	PAÍS
Lord of the Rings: The White Council	PlayStation 3	Adiado	EUA

>> Ogros geralmente são lentos

X360 faz propaganda para o Play 3

Jogo multiplataforma força console da Microsoft a fazer propaganda para o PS3

A REVISTA INGLESA 360 Gamer publicou uma imagem de *UEFA Champions League 2006-2007*, para Xbox 360, que traz uma propaganda do concorrente PlayStation 3, da Sony.

O problema foi involuntário, já que a Copa da UEFA é patrocinada pela marca PlayStation. O logotipo aparece nas placas de publicidade ao redor do gramado.

>> Por essa o Bill Gates não esperava

Curtas

SAI O PRIMEIRO PACOTE TEMÁTICO DO PS3

No começo do mês de março, foi lançado no Japão o primeiro pacote do PS3 que traz o jogo *Gundam Musou*.
A embalagem oferece aos compradores a versão de 60 GB do console, uma cópia do jogo mencionado e três pastas com ilustrações, dados técnicos e ficha dos personagens.

CHEGAM AS PRIMEIRAS DEMOS PARA PSP

Começou a disponibilização de jogos de demonstração para PSP, e eles podem ser baixados de duas maneiras: direto para o PSP ou então para o computador e posteriormente para o portátil. O primeiro deles é *Killzone: Liberation*, mas outros jogos já estão nos planos e tudo indica que isso deve ser tornar uma constante.

MERCENARIES 2 SERÁ DISTRIBUÍDO PELA EA

A Electronic Arts é a nova encarregada de distribuir *Mercenaries 2: World in Flames*, seqüência do game de ação lançado para PS2 em 2005. Por enquanto, o título está confirmado apenas para PlayStation 3, mas rumores indicam que pode sair para outras plataformas, principalmente depois da entrada da EA no negócio.

Lista de preços

Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita entre os dias 12 e 13 de fevereiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,09 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 3.990,00	R$ 629,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 850,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
AVALANCHE	(11) 6852-2881	R$ 4.290,00	R$ 640,00	R$ 69,00	R$ 69,00	R$ 850,00
CASA DO GAMES	(19) 3524-4741	_____	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 4.199,99	R$ 649,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	_____	R$ 590,00	_____	R$ 70,00	R$ 970,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 3.490,00	R$ 650,00	R$ 79,50	R$ 49,50	R$ 890,00
FANTASY STAR	(11) 3221-5253	_____	R$ 850,00	_____	R$ 60,00	R$ 900,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 4.500,00	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 850,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 4.500,00	R$ 700,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 890,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 4.199,00	R$ 899,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
GAME SHOW	(11) 6981-8779	_____	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 70,00	_____
GAME WORKS	(11) 5562-2667	_____	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 750,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 4.400,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 840,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.990,00	R$ 520,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 750,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 4.499,00	R$ 869,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 949,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	_____	R$ 699,00	R$ 89,00	R$ 89,00	R$ 790,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	R$ 3.900,00	R$ 680,00	R$ 60,00	R$ 75,00	_____
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	_____	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 5.000,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 4.200,00	R$ 690,00	R$ 79,00	R$ 70,00	R$ 920,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	_____	R$ 650,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
SS GAMES	(11) 3328-6801	R$ 2.900,00	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 880,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 3.200,00	R$ 620,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 800,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	_____	R$ 660,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 899,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 4.000,00	R$ 799,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
WAVE GAMES	(11) 5541-2066	_____	R$ 720,00	R$ 95,00	R$ 75,00	_____
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 3.400,00	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 890,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 3.600,00	R$ 690,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 3.870,00	R$ 710,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 980,00

>> O PS3 ainda está caro, mas já tem loja vendendo por menos de R$ 3.000,00

>> O portátil PSP está cada vez mais versátil e faz valer a pena o dinheiro investido

>> por Eduardo Trivella

>> Saltar de pára-quedas e cair no meio do combate. Pode parecer emocionante na teoria, mas na prática era uma verdadeira roubada

>> O planejamento para as missões começa ainda no ar

A guerra pega fogo nos videogames com dois novos jogos da consagrada série Medal of Honor, um para PS2 e outro para PS3

SEGUNDO RECENTES descobertas, a primeira guerra da humanidade aconteceu cerca de seis mil anos atrás na Síria, e as armas utilizadas foram pedras e bolas de argila. O primeiro game de guerra não é tão antigo assim, mas já faz um bom tempo que combates famosos vêm sendo travados em nossos consoles.

E assim como as guerras de verdade evoluíram da Antiguidade aos dias de hoje (não que isso seja bom), os games também foram ficando cada vez mais reais e bem-feitos (isso sim é bom). A série *Medal of Honor*, da Electronic Arts, é um verdadeiro tanque de guerra dentro de seu gênero. A franquia estreou em 1999 e ficou famosa por recriar com fidelidade combates veridicos da Segunda Guerra Mundial (ou situações que giram em torno desses combates). Desde então, segue atropelando a concorrência em questão de armamento disponível e dispara uma saraivada de títulos para todos os consoles da Sony.

As duas mais recentes declarações de guerra da EA são *Medal of Honor: Vanguard* para PS2 e *Medal of Honor: Airborne* para PS3. Os dois jogos, além de serem ambientados na mesma época a Segunda Guerra Mundial, um dos mais sangrentos combates de toda a história ainda apresentam algumas semelhanças entre si, como a possibilidade de escolher o ponto de partida em cada fase, a jogabilidade não linear e o aspecto do pára-quedismo. Este último, sem dúvida, uma das novidades que mais têm empolgado o pelotão de jogadores ao redor do planeta que é fã da série.

Mas como se tratam de dois sistemas diferentes, logicamente que os games também são distintos. Ambos retratam campanhas famosas dos Aliados durante a década de 1940, quando a Segunda Guerra pegou fogou pra valer. E vai por mim: qualquer um deles é bem mais divertido (e menos perigoso) do que a guerra de verdade.

Dentro de pouco tempo, seja você um soldado da velha ou da nova geração, seu console será tomado pelo inimigo. Empunhe seu fuzil e conheça agora o que o espera no campo de batalha.

AIRBORNE

No PlayStation 3, a guerra ganha contornos dramáticos e lança o jogador às alturas

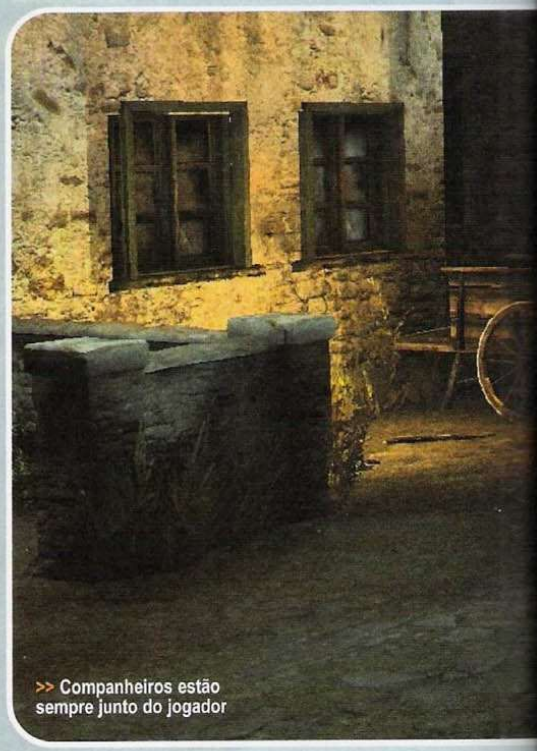
CAINDO DE PÁRA-QUEDAS

Se o objetivo é reproduzir os horrores da guerra, nada mais apropriado que utilizar o poder de fogo do Play 3 para trazer o caos para dentro de casa. Neste game, o jogador volta ao ano de 1943, mais precisamente ao dia 9 de julho, quando aconteceu o primeiro ataque militar com pára-quedistas da história, ofensiva conhecida como Operação Husky.

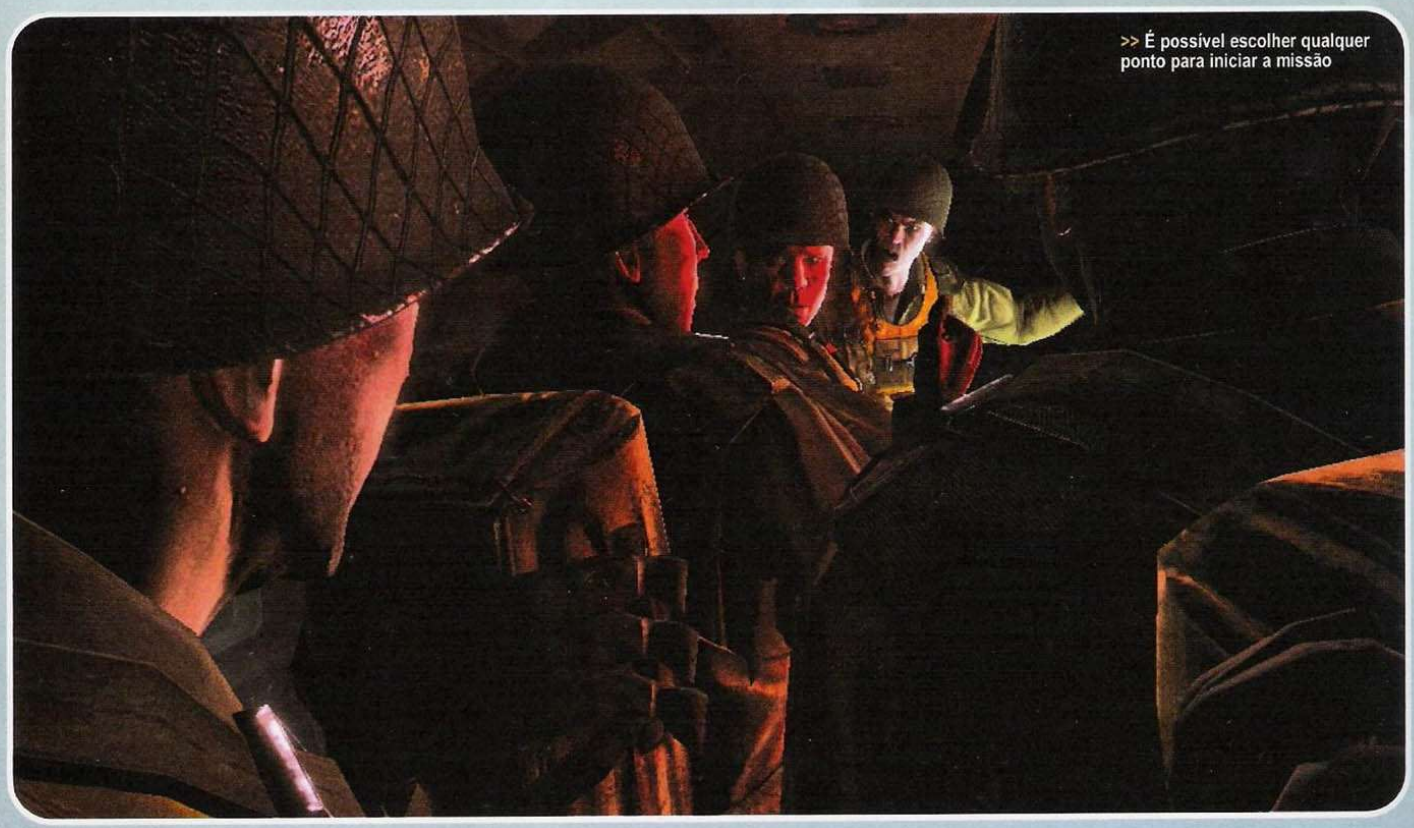
Medal of Honor: Airborne conta a trajetória da divisão aérea das forças aliadas, indo desde o início na citada Operação Husky até a fatídica Operação Varsity, que finalizou a campanha européia com a marcha para Berlim. Os personagens principais da história são Travers, soldado raso, e Eddie La Pointe, especialista em achar trilhas. Calçando as botas de ambos, o jogador vai passar por missões na Itália, na França e na Alemanha.

Para fazer jus a essa histórica ação militar de pára-quedismo, o primeiro jogo da série para a nova geração se diferencia das demais franquias do gênero colocando o jogador para saltar para o início de cada missão. Ainda dentro de uma aeronave, é preciso escolher um bom ponto estratégico com a ajuda do mapa e depois literalmente pular para o meio da ação. Em qualquer ponto do mundo de jogo! Só que não é só botar a cara para fora do avião, gritar "Gerônimo!" e esperar o personagem pousar sossegadamente. Durante a descida, é necessário controlar a direção e desviar dos disparos inimigos. Na hora em que tocar o solo, tudo precisa ser feito com cuidado para que o soldado não se enganche nas cordas do pára-quedas e vire um alvo fácil para os inimigos. Por outro lado, se conseguir um pouso perfeito, o jogador poderá sair atirando nos nazistas com a metranca que, a essas alturas, já estará devidamente empunhada.

E já que é possível escolher qualquer lugar para iniciar as missões, este game pode ser qualquer coisa, menos linear. Os inimigos podem estar em qualquer lugar: na frente, atrás, acima e até embaixo do jogador. As missões de cada um dos personagens principais têm a básica diferença de que, com La Pointe, devem ser feitas na base do stealth e da sabotagem. É ele quem abre o caminho, digamos assim, para o resto das



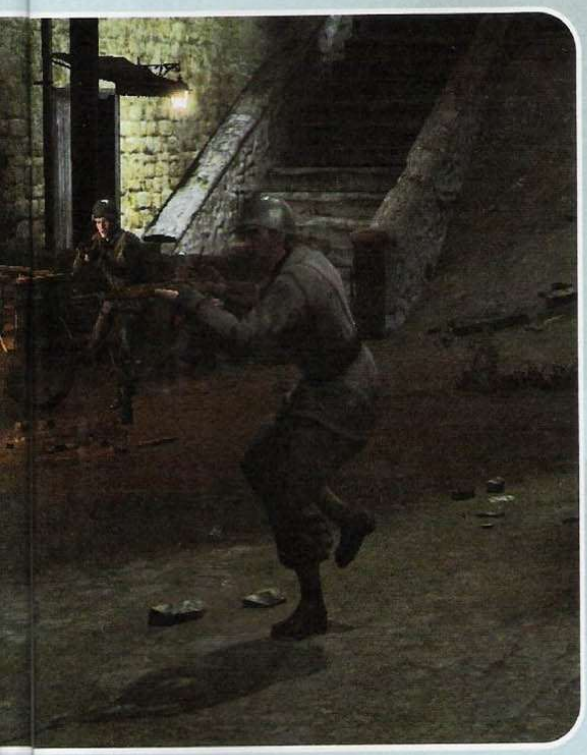
>> Companheiros estão sempre junto do jogador



>> É possível escolher qualquer ponto para iniciar a missão

A QUEDA DO DITADOR

A invasão aliada da Sicília começou em julho de 1943 e terminou com vitória em agosto do mesmo ano. Ficou conhecida como Operação Husky e foi a maior operação anfíbia da Segunda Guerra em termos de soldados lançados às praias. As forças navais e aéreas do Eixo foram afastadas, as rotas marítimas do Mediterrâneo foram abertas e o ditador Mussolini foi retirado do poder.



tropas. Já as missões de Travers são uma representação fiel do inferno: tiro para todo lado e corpos tombando a todo momento.

O caos se instala de verdade assim que o pára-quedista atinge terra firme. Nesse momento, diversos objetivos se apresentam ao jogador e ele pode escolher primeiramente aquele que achar melhor. E embora *Airborne* não possua muitas variações ou opções no combate estratégico de pelotões, você nunca lutará sozinho. Literalmente, centenas de outros soldados saltam dos aviões junto com o jogador. E enquanto você cumpre seus objetivos, dá para acompanhar a movimentação dos aliados pelo campo de batalha, combatendo os inimigos que certamente estariam atrás de você em outra situação. É um mundo de jogo aberto e as batalhas nunca são travadas da mesma forma duas vezes.

Os criadores de *Airborne* apareceram com um novo sistema batizado de Affordance. Ele permite que todo e qualquer objeto seja usado em sua vantagem (ou desvantagem) no campo de batalha. Tocos de árvores, trincheiras, cercas... tudo é disputado vigorosamente pelos soldados que dão vida ao jogo da EA. As reações dos inimigos frente às ações do jogador também variam da água para o vinho. Por exemplo, se você invadir um prédio por uma janela lateral, o comportamento do inimigo que porventura estiver lá dentro será bem diferente do que se você entrar pela porta da frente. Seus adversários buscarão refúgio nesses objetos do cenário e se não encontrarem, virão para cima de você com a fúria de um gato acuado.

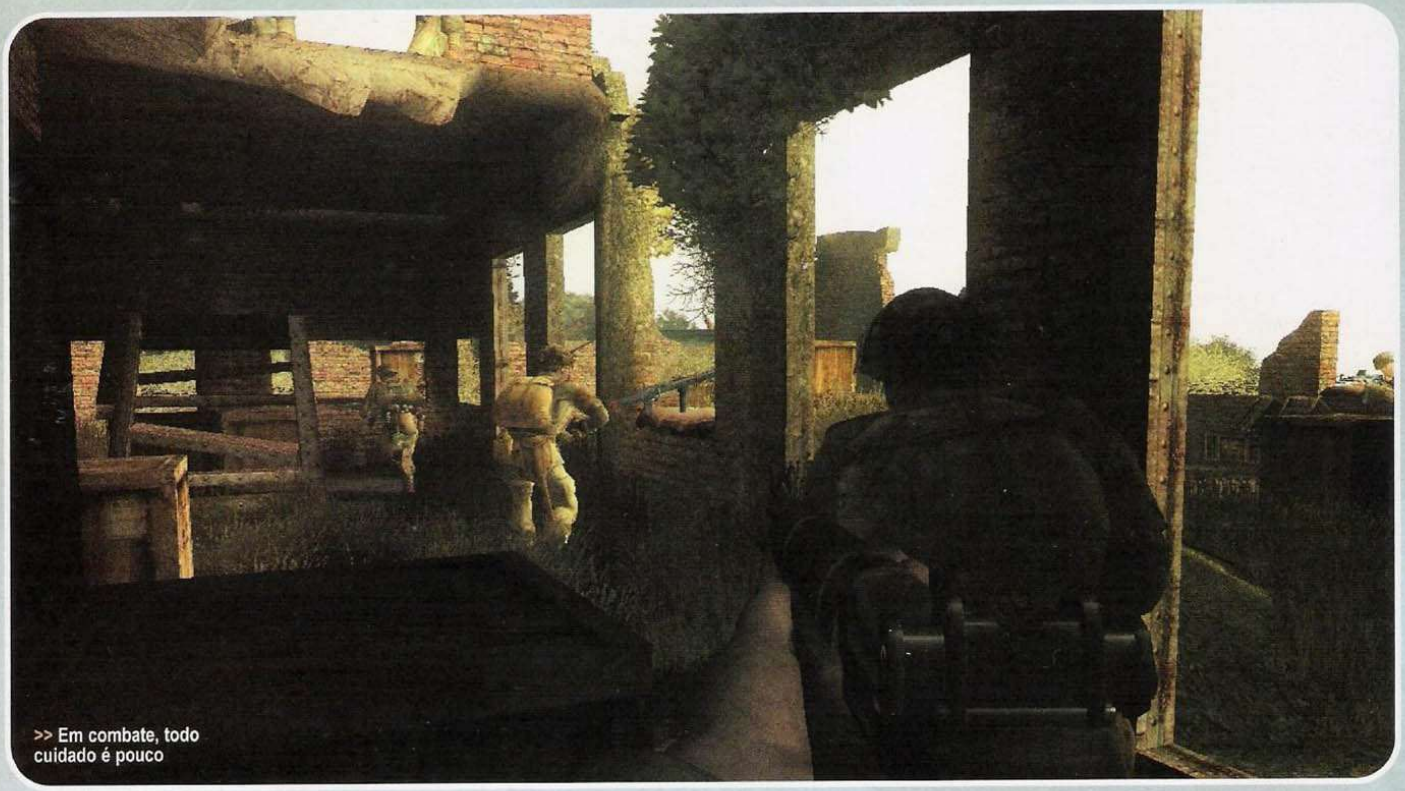
Outras novidades incluem o uso do sensor de movimentos do controle do PS3 para pular, um modo de customização de armamentos e uma nova mecânica para o rifle Sniper chamada True Trigger, com a qual o jogador deve "espremer" o gatilho para conseguir um disparo mais preciso. É a guerra chegando à nova geração!

>> Está é a visão de um pára-quedista no momento do salto. Emocionante, não?

>> Os soldados da metade do século passado não tinham tanta proteção

VANGUARD

Despedindo-se em alto estilo do PlayStation 2, a série rompe barreiras com o promissor Vanguard



>> Em combate, todo cuidado é pouco

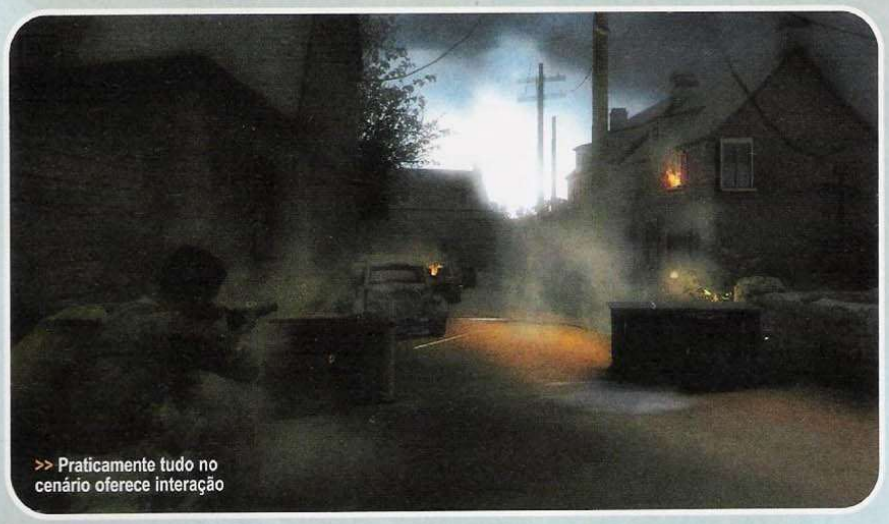
GUERRA SEM LIMITES

O game para PS2 *Medal of Honor: Vanguard*,coloca o jogador no calor de ações militares que ficaram famosas na Segunda Guerra, como a Operação Market Garden. Talvez você nunca tenha ouvido esse nome, mas basta saber que o bicho pegou ali. E a promessa é de que aconteça a mesma coisa durante as partidas.

O astro do game é Frank Keegan, personagem que inicia a campanha como soldado raso e vai subindo de patente à medida em que prova seu valor em combate e ganha novas responsabilidades. No começo de cada fase, há uma similaridade com *Airborne*: o jogador, a bordo de um avião, salta de pára-quedas e, durante a descida, escolhe o local para dar início ao combate em terra. Apesar de não oferecer a mesma liberdade que o jogo para PS3, que permite o pouso em qualquer local do mundo de jogo, *Vanguard* oferece algumas opções de locais na forma de sinais de fumaça verde. Em determinado ponto, por exemplo, o jogador pode ver, enquanto desce de pára-quedas, um prédio de dois andares dominado por alemães e com soldados aliados tentando tomá-lo pelo solo. Em vez de se juntar à ofensiva em terra, é possível pousar no telhado onde há um buraco que leva ao sótão do prédio. E em vez de suar a farda enfrentando os nazistas cara a cara, é só entrar sorrateiramente e mandar granadas pelas costas dos sujeitos.

>> É bom ser rápido para não acabar todo furado

Não é obrigatório pousar nesses locais específicos. O jogador pode optar por andar mais e entrar em combate franco com o inimigo. Mas como você já deve ter percebido, esses pontos oferecem certas vantagens estratégicas que podem fazer a diferença na hora de ir para o caixão ou viver mais um dia. Além do fato de alguns deles também conterem upgrades para o arsenal. Em determinada fase, uma das armas



>> Praticamente tudo no cenário oferece interação

disponíveis é um rifle M1. Se o jogador resolver passar por um moinho de vento aparentemente insuspeito, encontrará uma mira sniper que pode ser acoplada ao rifle e que abre a possibilidade de eliminar os adversários a distância. Outro exemplo é um pente de 50 balas para a submetralhadora Thompson, que dá a liberdade de gastar munição à vontade.

Mas fora esse lance do pára-quedismo, *Vanguard* segue a tradição dos jogos *Medal of Honor*. Tanto que a EA está dizendo que o novo game é um retorno à jogabilidade clássica da série, bem no estilo de *Frontline*, e que reúne os melhores elementos de jogos anteriores. Um aspecto que a produtora fez questão de melhorar é o sistema de diálogo da Inteligência Artificial, que agora gera conversas mais específicas, detalhadas e que se encaixam melhor no contexto da ação entre os personagens controlados pela CPU. Para quem não entende muito de inglês e está ocupado com o tiroteio incessante, isso será pouco percebido. Para essas pessoas, a melhor notícia é que um "sprint" (aquela corrida mais rápida) foi adicionado às habilidades do personagem central, o que resulta em menos chumbo adquirido na locomoção de um ponto a outro.

Como o game está saindo no final do ciclo de vida do PS2, podemos esperar algo graficamente impressionante para os padrões dessa geração. A palavra da EA é a de que os personagens trazem aproximadamente o dobro de detalhamento do que nos games anteriores. Junte a isso um aperfeiçoado sistema de partículas, efeitos de luz solar e o caos costumeiro dos jogos *Medal of Honor* e temos um título digno para representar a despedida da série no PlayStation 2.

DERROTA DOS ALIADOS

A Operação Market Garden foi uma ofensiva militar aliada na Segunda Guerra Mundial. Seu objetivo era tomar um conjunto de pontes dos principais rios da Holanda que encontrava-se ocupado pelos alemães. A estratégia foi a utilização em larga escala de forças aéreas juntamente com o rápido avanço de unidades blindadas ao longo das estradas adjacentes. Inicialmente, a operação obteve sucesso com a tomada da ponte Waal no município de Nijmegen em 20 de setembro de 1944, mas acabou fracassando pois a última e mais importante ponte, Rhine, situada no município de Arnhem, nunca passou a ser de domínio aliado. Além disso, a 1ª Divisão Aérea Britânica foi dizimada nesse combate. Mas você, que vai jogar para ganhar, não deve se preocupar com isso.

>> Personagens mais detalhados são uma promessa para o jogo de PlayStation 3

>> Diferentes estratégias garantem diferentes itens para as batalhas

>> por Matheus Bourg

NA BASE DA INTUIÇÃO
Sensíveis aos acontecimentos do game, seus aliados poderão ser controlados por um único comando. Impossível? Não se o game analisar o contexto em que você se encontra e acatar a ordem mais sensata para determinada ocasião.

>> Area 51 é um suposto local de experimentos com aliens

Blacksite: Area 51

Um dos jogos tiro mais aclamados dos últimos tempos está de volta

A PREMISSA DO primeiro *Area 51* está relacionada à existência de um complexo secreto no meio do deserto norte-americano. O game conquistou o público com um enredo sólido e, entre outras coisas, uma direção de arte praticamente impecável. Mas se você se sentiu orfão ao término do jogo, pode ir se animando: a seqüência, anunciada há apenas alguns meses, já é um dos games mais esperados para o PS3.

Até o momento, tudo o que se sabe a respeito da trama de *Blacksite: Area 51*, infelizmente, é o pouco que a produtora decidiu revelar a respeito de seus pontos principais. Basicamente, os alienígenas que você havia derrotado no game original não foram realmente extintos. Agora, na pele de um soldado de elite, será preciso combater uma espécie chamada Reborn, que, resultante de uma mutação humana, será responsável por apimentar o enredo do jogo com diversos dilemas éticos e morais.

Mas não pense que você estará sozinho nessa parada: outros quatro personagens o acompanharão do inicio ao fim. E se você acha que isso torna o game um tanto quanto comum, é aí que *Blacksite* rouba a cena e surpreende: a conduta de seus parceiros dependerá, única e exclusivamente, da maneira como você os incentivar. Com a moral elevada eles serão o máximo, estarão sempre atentos e prontos para atacar; mas caso estejam desmotivados, serão mais vulneráveis aos inimigos e não conseguirão mirar de uma forma decente.

Além de comandá-los emocionalmente, o jogador poderá controlar seus movimentos comum único botão. É o que a produtora batizou de comando contextual. Isso quer dizer que, ao direcionar um soldado para uma porta, por exemplo, ele não hesitará em abri-la. O mesmo

>> A ameaça da vez se chama Reborn e é resultante da mutação humana

QUANDO O ASSUNTO é a jogatina online, o game tem duas promessas distintas: a primeira é a de que será possível destrinchar a campanha principal ao lado de mais um jogador. A segunda diz respeito às modalidades de multiplayer competitivas, que, tanto online quanto em rede local, serão baseadas em modos clássicos e em algumas invenções, como o caso do modo Siege. Nele, cada equipe de jogadores deverá tomar controle do território adversário e capturar todos os seus integrantes.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Midway Games
- **Produtora:** Midway Studios
- **Gênero:** Tiro
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** 2° semestre de 2007

acontecerá quando você mirar em veículos civis e militares, que poderão ser controlados em alguns momentos do jogo. Em um helicóptero dotado de fuzis automáticos, como de praxe, você será o atirador e poderá eliminar todos os desafetos que estiverem no solo.

Enquanto que todas essas novidades surpreendem até mesmos quem não ousa apontar defeitos no episódio original, outro fator que merece destaque é o capricho com que os estágios do game estão sendo desenvolvidos. Além de todos serem total ou parcialmente destrutíveis, eles obrigarão o jogador a avaliar os objetos presentes em cada ambiente. Isso, mais precisamente, porque cada um deles poderá ser utilizado como cobertura contra o fogo inimigo. Como até esses escudos, por assim dizer, nem sempre agüentarão o tranco, você deverá ter sempre um plano B em mente.

>> Alienígenas são os inimigos mais comuns em jogos de tiro. Nazistas vêm em um distante segundo lugar

Saint's Row

Explore a cidade e faça o que quiser

CONHECE AQUELE ditado "se só tem tu, vai tu mesmo"? Enquanto o mais novo episódio da série *Grand Theft Auto* não é lançado (o game está previsto para o próximo mês de outubro), quem curte a mistura entre ação e exploração tem que procurar outros meios de se divertir. *Saint's Row* serve justamente para isso.

O game, que é sucesso no Xbox 360, caminha agora rumo ao PS3 e coloca o jogador na pele de um malandro morador da fictícia cidade de Stilwater, um local tomado por diversas quadrilhas que estão sempre em pé de guerra. Antes de cair no mundo do crime, no entanto, você terá de criar o personagem que será comandado durante a jogatina e que, inclusive, aparecerá em todas as cenas não-interativas com o evoluir da trama. No quesito customização, será possível manipular os mais variados biotipos: da raça ao porte físico, passando ainda pela cor dos cabelos. Tudo dependerá da sua escolha.

COMO O GAME segue a trilha da polêmica e da controvérsia, o jogador poderá se utilizar de algumas drogas para melhorar a performance nas ruas. Algumas o tornarão mais ágil, outras irão recuperar a energia. Só tome cuidado para não exagerar na dose.

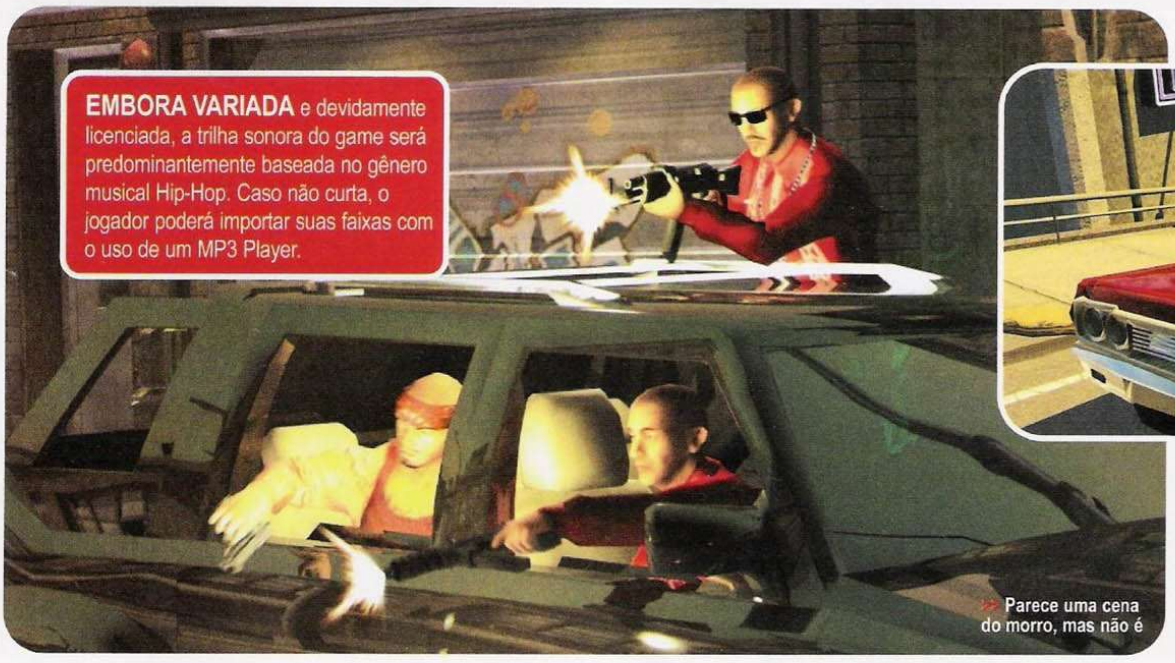
A julgar pelos efeitos das explos... o visual de Saint´s Row deixará mui... gente de queixo caído

APERFEIÇOANDO O GÊNERO

Se *Saint's Row* apenas copiasse *GTA* do início ao fim, seria completamente desagradável. Ainda bem que isso não acontece. Em alguns pontos, ele até mesmo supera a saga de CJ, Tommy Vercetti e companhia. Os carros, por exemplo, contarão com um nível absurdo de detalhes e com um sistema de controles tão eficaz como o de um simulador. Obviamente, todos os veículos presentes na cidade, que são em um número bem grande, poderão ser roubados a qualquer instante pelo jogador.

Porém, nem tudo será baseado no princípio da liberdade. Com o objetivo de levar a trama do game adiante, será preciso realizar uma série de missões. Como em qualquer outro jogo da categoria, isso envolverá tiroteios, seqüestros e outras atividades ilícitas.

E se o que você quer mesmo é sair atirando pra todo lado feito um desvairado, o indicado são as modalidades de multiplayer online de *Saint's Row*, que, com suporte para até 12 jogadores, manterão sob controle o maníaco dentro de você enquanto *GTA IV* não chega ao mercado.



EMBORA VARIADA e devidamente licenciada, a trilha sonora do game será predominantemente baseada no gênero musical Hip-Hop. Caso não curta, o jogador poderá importar suas faixas com o uso de um MP3 Player.

Parece uma cena do morro, mas não é

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** THQ
- **Produtora:** Volition
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Maio de 2007

Persona 3

Durante a noite é que as coisas acontecem

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Atlus Software
> **Produtora:** Atlus Software
> **Gênero:** RPG
> **Plataforma:** PS2
> **Previsão:** 2° semestre de 2007

LANÇADO HÁ MAIS de seis meses no mercado japonês, o novo episódio da saga secundária do RPG *Shin Megami Tensei*, da Atlus, está de malas prontas para chegar ao Ocidente. Com data prevista para a metade deste ano, o game dará seqüência à versão anterior e colocará o jogador na pele de um jovem estudante que pode se transformar em criaturas sombrias cujos nomes são baseados na mitologia grega.

>> Na escola, o jogador evolui as características

Persona 3 é visivelmente diferente da maioria dos jogos do gênero, pois o seu personagem principal, que tem 17 anos, deve freqüentar a escola no período diurno para, no cair da noite, revelar-se como a única criatura capaz de derrotar uma série de seres malignos. Na história do game, trata-se da "hora das sombras".

Como você deverá combater estas pragas diariamente, ao lado de alguns colegas que compartilham a capacidade de se transformar em múltiplas figuras, o treinamento será mais do que necessário. E não existe lugar melhor para isso do que uma escola. Com as aulas é que você evoluirá suas características e estará apto a enfrentar os inimigos que o jogo colocará em seu caminho.

O sistema de combates será realizado por turnos. Quando você se cansar, será possível ativar uma opção para que as batalhas ocorram automaticamente. Além de poder executar um variado leque de magias contra os adversários, existirá a

>> O game não deixará de lado o estilo gráfico que consagrou a série

oportunidade de recrutá-los para que os mesmos lutem a seu favor. E nas partidas iniciadas durante o modo de exploração, quando você conta com o elemento surpresa, a vantagem nas lutas será toda sua.

Hellboy

Direto do inferno para o console mais próximo de você

MESMO SENDO inspirado em uma das HQs mais populares de que se tem notícia, *Hellboy* contará com uma trama inteiramente original. Agora destinada ao PS3 e PSP, a adaptação está sob o comando da Konami e, felizmente, promete não repetir o fracasso do primeiro jogo baseado neste estranho herói.

O principal atrativo desse projeto que ainda permanece rodeado de segredos será a possibilidade de destrinchar a campanha principal ao lado de outro jogador de qualquer parte do mundo. Isso é um trunfo exclusivo da versão para PS3, que se conectará à PlayStation Network e permitirá tal interação. Como esse é mesmo o foco do game, podemos esperar por vários momentos em que a cooperação com um parceiro será, se não obrigatória, praticamente essencial. Em alguns casos, por exemplo, os jogadores deverão tomar rumos diferentes, sendo que haverá algumas tarefas que apenas um determinado personagem poderá executar. Vale ressaltar que, enquanto um jogador será o demônio vermelho, o outro cairá na pele de um dos amigos da criatura. Abe ou Liz, de acordo com o estúdio responsável.

Além de tudo isso, é preciso dar espaço à fórmula de combate que sustentará a maior parte do jogo: assim como na HQ, os

>> Os cenários serão interativos e superdetalhados

principais aliados do protagonista serão partes de seu corpo que, em certos ataques, serão devastadoras. Bebendo na fonte de games de pura pancadaria, *Hellboy* ainda permitirá que elementos dos cenários, como caixas, pedras e demais objetos, sejam erguidos e devidamente arremessados nos adversários. A habitual arma da criatura, aquela cujos projéteis possuem o tamanho de pequenas garrafas, também não ficará de fora da adaptação.

>>O visual do game promete ser fiel à HQ

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Konami
> **Produtora:** Krome Studios
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS3 PSP
> **Previsão:** Final de 2007

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Unreal Tournament 3

Trabalho pesado no multiplayer para garantir uma ótima experiência online

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Midway Games
> **Produtora:** Epic Games
> **Gênero:** Tiro
> **Plataforma:** PS3
> **Previsão:** 2° semestre de 2007

UM DOS JOGOS utilizados para demonstrar o potencial do PS3 durante as conferências iniciais da Sony, há cerca de dois anos, foi recentemente rebatizado como *Unreal Tournament 3*. O projeto utiliza a consagrada tecnologia Unreal Engine 3 para embasbacar todos aqueles que ainda duvidam do potencial da nova geração da Sony.

Em suma, trata-se de um game lotado de testosterona: os soldados e demais criaturas são extremamente fortes e contam com armas tão pesadas que pessoas normais certamente não conseguiriam carregar. Apesar de focar seus esforços nas modalidades de multiplayer, *UT3* contará com uma campanha principal muito profunda e viciante, que, inclusive, poderá ser destrinchada de maneira cooperativa pela PlayStation Network. Outros modos, como Deatmatch, estão sendo reformulados e acompanharão algumas modalidades inéditas, como é o caso de Warfare. Nesta partida, duas equipes de jogadores têm objetivos diferentes e devem compartilhar um mesmo campo de batalha.

Por ser modelado sobre a terceira versão da Unreal Engine, o game apresentará um dos melhores visuais já vistos no PS3. Mérito, aliás, que ainda se estenderá a outros aspectos da obra, como a simulação física e a Inteligência Artificial dos adversários. Tudo o que não era bom anteriormente (e o que não era bom?) está sendo arduamente aprimorado, garante o estúdio.

>> Ninguém é louco de chamar esse cara de pouca-telha

>> Uma engine poderosa é o coração do game

Driver 76

Uma nova chance de sucesso

EMBORA MUITOS considerem *Driver* como responsável direto pelo sucesso de séries como *Grand Theft Auto*, é necessário frisar que a franquia, agora propriedade da francesa Ubisoft, sempre deixou claro qual era o seu foco: corridas frenéticas e desenfreadas. Suas últimas edições, infelizmente, deixaram muito a desejar. Daí a reformulação de tudo, até mesmo da responsável pela produção do game. No PSP, a série pretende voltar aos tempos de ouro.

A Atari pode ter saído de cena, mas por outro lado, a mesma dobradinha que originou todo esse sucesso estará no controle do projeto. Desenvolvido exclusivamente para o portátil da Sony, *Driver 76* encolherá no tamanho, mas não na fórmula com que milhares de jogadores já estão acostumados. A nova edição antecipará em dois anos os eventos retratados pelo episódio *Parallel Lines*, lançado para PS2. Nesse game, o protagonista era um jovem craque no volante e membro de uma facção criminosa. O fato de o jogo se passar antes dessa história, contudo, não quer dizer que o jogador controlará a mesma pessoa.

No principal modo de jogo, cerca de 27 missões inéditas estarão à disposição do protagonista, que poderá cumpri-las como bem entender. Saber que diversos modelos de veículos estarão presentes no game, no entanto, nos faz descartar até mesmo a idéia de perambular pelo universo do game a pé. Customizáveis, os carros poderão ser tunados se você tiver grana para bancar o processo, que envolverá a troca de peças com propósito mecânico e decorativo. Além de tudo, será possível contar com algumas modalidades de multiplayer online, como é o caso de Destruction Derby, em que o jogador é transportado para uma arena e deve destruir todos os seus adversários.

>> Perseguições sempre foram o ponto forte de Driver

>> O game se passa na década de 1970 e o visual reflete isso

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Sumo Digital
> **Produtora:** Ubisoft
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Abril de 2007

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Crazy Taxi: Fare Wars

Clássico ressurge no PSP

SE VOCÊ É mais um entre os milhares de jogadores que lamentam o sumiço da série *Crazy Taxi*, pode parar com as lamentações: a franquia está prestes a invadir o PSP. Para quem não conhece, ou quer apenas relembrar, trata-se de um clássico no qual o jogador, no papel de um taxista, deve percorrer os trajetos mais desafiadores e não-lineares de uma metrópole virtual.

No portátil da Sony, *Crazy Taxi: Fare Wars* reunirá os dois primeiros episódios da série e, antes que você pense que se trata apenas de uma conversão, é bom deixar claro o game está sendo completamente remodelado.

Em outras palavras, isso significa que podemos esperar por melhorias em vários aspectos do jogo, como na trilha sonora e na voz dos personagens, e por algumas mimos extras, como será o caso das modalidades de multiplayer online. Em relação a esse último ponto, a produtora revelou apenas o básico do básico: além de modos competitivos e cooperativos, o jogador terá a possibilidade de gravar suas performances e transferi-las para a rede online da Sony.

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Sega
- **Produtora:** Sniper Studios
- **Gênero:** Corrida
- **Plataforma:** PSP
- **Previsão:** 2° semestre de 2007

EyeToy Play 3

Ligue a câmera e chame a família

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Sony London
- **Produtora:** Sony
- **Gênero:** Casual
- **Plataforma:** PS2
- **Previsão:** Julho de 2007

COM O INTUITO DE popularizar o acessório EyeToy, que capta os movimentos do jogador e transfere tudo direto para a tela da televisão, a Sony decidiu investir em uma linha de jogos nada convencional, voltada inteiramente ao público casual.

Os adiamentos no lançamento da versão para PS3 do acessório, chamado de EyeToy: Play 3, e que agora está previsto para o mês de julho deste ano, são resultado de um grande investimento por parte da companhia, que espera dar um novo fôlego à franquia. A promessa é reunir os passatempos mais divertidos que você possa imaginar.

Em se tratando de números, a compilação contará com cerca de 50 brincadeiras que utilizarão exaustivamente o periférico que dá nome ao game. Play 3 contará com simulações de diversos esportes, como boliche, vôlei, atletismo e pescaria, e com muitas outras situações especiais, como concertos musicais e visitas a um salão de cabeleireiros. Todos, sem exceção, poderão ser aproveitados ao lado de outros três jogadores.

The Red Star

Muita pancadaria em ritmo de quadrinhos

EM UM FUTURO pra lá de alternativo, a Rússia não enfrenta problemas para dominar o mundo. O misticismo, aliado às tecnologias de ponta, parece ser o motivo do sucesso dessa sociedade. Essa é o mote de *The Red Star*, adaptação de uma HQ de mesmo nome.

Como em qualquer outra obra cuja inspiração é focada em uma história em quadrinhos, surge a pergunta: é preciso saber a respeito da saga antes de começar a jogar? A resposta é não, visto que o game abordará o já conhecido estilo "atire antes e pense depois". Mais precisamente, o jogador poderá alternar entre o controle de três personagens, Maya, Kyuzo e Makita, que se declaram contra o regime ditatório da Rússia. Juntos, eles deverão encontrar um general desaparecido e iniciar o golpe de Estado.

Porém, o foco principal de *The Red Star* promete ser a reprodução de socos, chutes e pontapés. Isso sem mencionar a possibilidade de executar feitiços e utilizar armas ultramodernas. Como manda o figurino, o game ainda oferecerá suporte à jogatina cooperativa.

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Jack Of All Games
- **Produtora:** Acclaim Studios Austin
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS2
- **Previsão:** Junho de 2007

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Konami
> **Produtora:** Backbone Entertainment
> **Gênero:** Simulação
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** 2º semestre de 2007

Brooktown High: Senior Year

O PSP fazendo as vezes de cupido

ESTE É O TIPO de jogo que todo o mundo critica, zomba e despreza. Mas quando não há ninguém por perto, acaba se rendendo e testando para ver como tudo funciona. Em outras palavras, *Brooktown High: Senior Year* é um simulador de namoro, gênero bem popular no Japão. Mas antes que surjam as inevitáveis comparações com games como *The Sims*, é bom ressaltar que o jogo tem apenas uma proposta: fazer com que o jogador, ao final do ano escolar, esteja devidamente acompanhado.

>> O objetivo é encontrar a outra metade da sua laranja

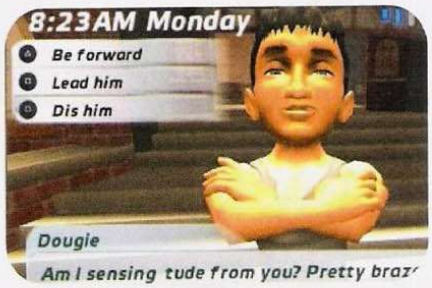
A primeira coisa que chama a atenção neste projeto da Konami é o teste de personalidade que o jogador deverá fazer antes de criar o seu personagem e dar início à "temporada de caça". Será preciso responder, por exemplo, algumas perguntas indiscretas: "qual o lugar perfeito para um encontro?", "que tipo de pessoa você está procurando?" e "o que você não suporta?" são apenas uma prévia do questionário.

Com o término do teste, o sistema informará, por meio de um percentual, para qual estereótipo sua personalidade tem tendência: do nerd ao popular, todos os rótulos tradicionais dos tempos de escola estarão presentes.

O jogo propriamente dito acontecerá em um ambiente escolar, o que não signfica que é ali que você vai desperdiçar todo o seu charme. Ao avistar alguém com "potencial", você poderá se aproximar e iniciar uma conversa, que, como era de se esperar, será baseada em um jogo de perguntas no qual algumas frases distintas poderão ser selecionadas.

Quando o papo engatar, será preciso levar a "presa" para dar um passeio, por exemplo, em um campo, no shopping ou até mesmo na praia. Nessas situações, sua performance dependerá exclusivamente do desempenho obtido em um variado leque de minigames. E como na vida real, performance é tudo.

>> As meninas não dão bola se você tem jeito de derrotado

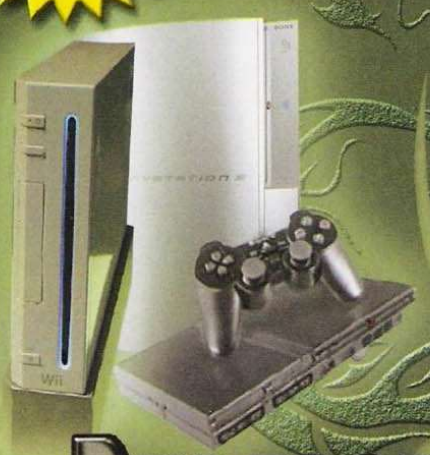


* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

- Temos todos os vídeo-games.
- Todos os serviços com técnicos qualificados.
- Play 3 é aqui com a gente!
- Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
- Curso: conserto de vídeo-games! Seja um técnico especializado!

Pague em até 24 X



- Fones: (0xx11): 3846-1470 / 3846-4375

SEDEX

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema
- São Paulo - Estacionamento no Local.

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

DÁ ATÉ PRA SENTIR DOR
O realismo é tão grande que se alguém que não conhece o game passar por perto, pode pensar que é uma transmissão de boxe de verdade.

>> Sem dúvida alguma, esta é a melhor versão do game

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** EA Canada / Chicago
> **Gênero:** Esporte
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 8,5
Mostra bem o potencial do PS3, mas exige uma TV de alta definição

Fight Night 3

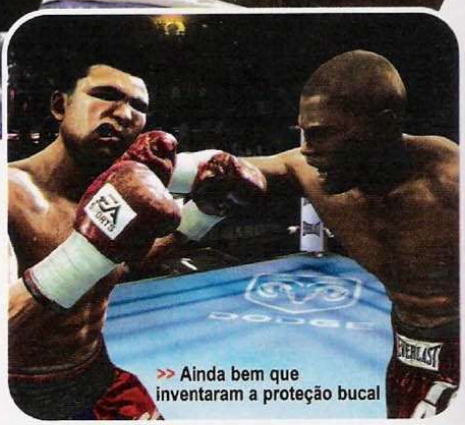
Porrada com muito mais estilo no PS3

O JOGO NEM É uma novidade. Pelo contrário: já havia se passado quase um ano quando esta versão de PlayStation 3 chegou ao mercado. Apesar de ser praticamente o mesmo título que saiu para o PS2, não tem como não se impressionar com as melhorias, mesmo que elas interfiram muito mais na parte visual do que na jogabilidade em si.

O realismo dos pugilistas impressiona. As expressões faciais representam exatamente o que lutador está sentindo naquele momento. Basta comparar o aspecto do rosto no começo da luta com o que sobra dele depois de 12 rounds de pura pancadaria. Para completar esse clima de realismo, toda a musculatura do atleta trabalha de forma independente, e o suor dá o toque final para que o jogador pense estar assistindo a uma luta de verdade.

Mas mesmo com todas essas melhorias visuais, ainda faltaram alguns efeitos de iluminação para que tudo ficasse perfeito. Na maior parte da luta, não importa a posição em que o seu pugilista está, a luz refletida no corpo dele será sempre a mesma. Algo imperdoável para um título de nova geração.

Outro detalhe que não chega a ser um problema, mas sim um efeito colateral, são os loadings demorados. Nas versões das outras plataformas, essa velocidade de transição entre as lutas já era lenta, mas no PS3 ela é um pouco maior. Compreensível, já que se trata de uma conversão e não de um game produzido diretamente para o console da Sony.



>> Ainda bem que inventaram a proteção bucal

MESMO CONTROLE E UM NOVO MODO DE LUTA

Quem já jogou alguma das versões anteriores não vai ter dificuldade para se adaptar aos controles desta aqui, que segue exatamente o mesmo estilo de seus antecessores, ou seja, usando apenas os analógicos do controle, você consegue desferir todos os golpes e também fazer as esquivas necessárias para não ficar com a cara parecendo um bife. Como o PS3 foi o último a receber uma versão de *Fight Night 3*, a EA produziu conteúdo extra para o novo console. Trata-se de um modo chamado "Get in the ring", no qual você vê a luta em primeira pessoa, enxergando somente os braços de seu lutador. Não existem indicadores na tela, ela apenas vai escurecendo nas laterais conforme o pugilista é atingido. Uma novidade bem interessante, mas que exige muito treino por parte do jogador, pois as lutas acontecem em ritmo mais acelerado.

Não há dúvida de que *Fight Night 3* é um bom jogo e a versão do PS3 é ainda melhor do que as outras. Pena que isso só seja percebido em uma TV de alta definição. Em outros aparelhos, tudo parece igual à versão de PS2.

>> por Leandro Rodrigues

>> O modo carreira desenvolve o lutador

REPLAY

ENTRE OS POUCOS jogos de PlayStation 3 já disponíveis, *Fight Night Round 3* está na lista dos indispensáveis para quem tem o console. Além de todo o realismo gráfico, com um visual realmente digno de nova geração, o game tem uma jogabilidade cativante. É muito fácil aprender a lutar e, por isso, o jogo consegue ser popular. A versão do PS3, por ser a mais recente, é a que tem mais qualidades e diferenciais. Os gráficos estão ainda mais potentes do que nos outros consoles, inclusive o X360. As lutas multiplayer podem ser online ou offline. Nesse último caso, a tela é dividida e o jogo passa para primeira pessoa, o que é ainda mais emocionante.

>> por Luiz Siqueira **NOTA: 8,0**

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

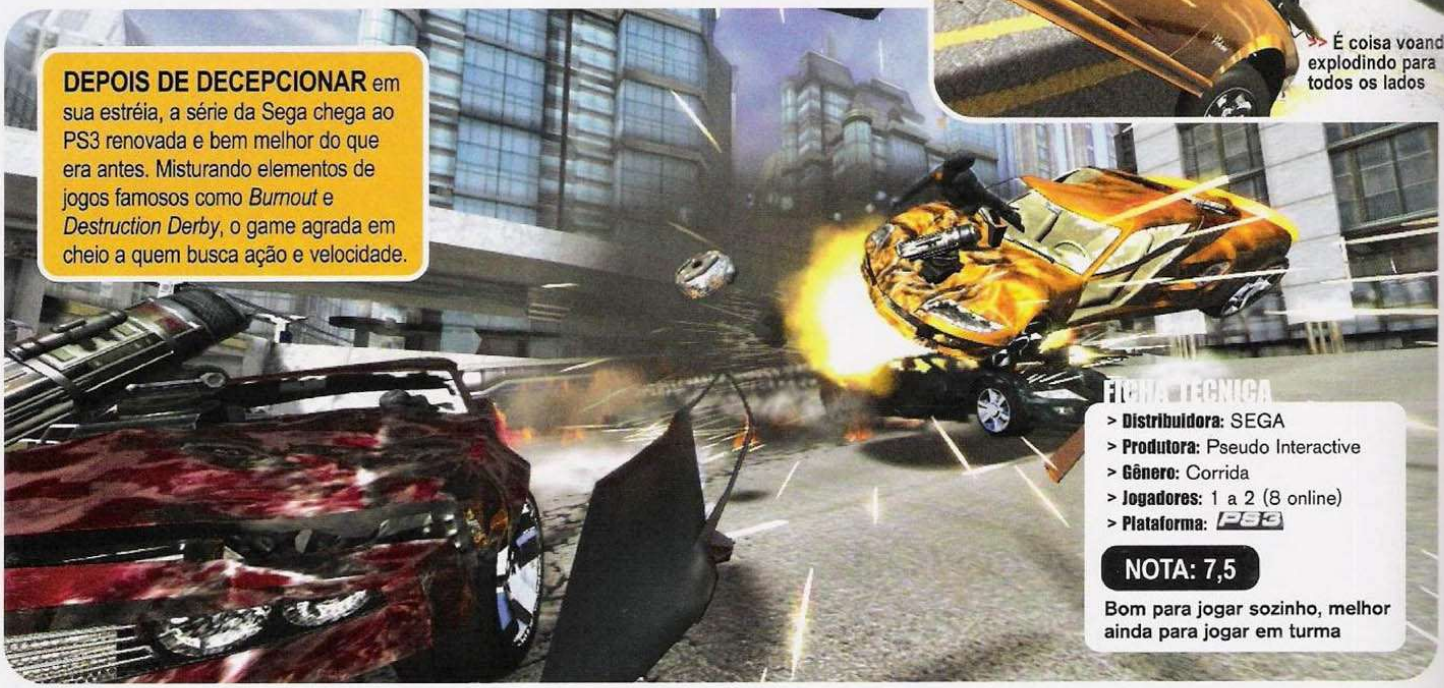
Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

Full Auto 2: Battlelines

Mudança de console fez bem às carangas

>> É coisa voando e explodindo para todos os lados

DEPOIS DE DECEPCIONAR em sua estréia, a série da Sega chega ao PS3 renovada e bem melhor do que era antes. Misturando elementos de jogos famosos como *Burnout* e *Destruction Derby*, o game agrada em cheio a quem busca ação e velocidade.



FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** Pseudo Interactive
> **Gênero:** Corrida
> **Jogadores:** 1 a 2 (8 online)
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 7,5

Bom para jogar sozinho, melhor ainda para jogar em turma

CARROS EM ALTA velocidade e muita destruição. O primeiro *Full Auto* tentou conquistar os proprietários do X360 usando a mesma fórmula que faz da série *Burnout* um grande sucesso. Mas só isso não foi suficiente e o jogo ficou mais conhecido pelos muitos defeitos do que pelas poucas qualidades. Talvez justamente por isso, em sua primeira continuação, a franquia mudou de mala e cuia para o PlayStation 3.

A tarefa não era fácil, mas a Pseudo Interactive conseguiu corrigir os principais problemas e construir um jogo de qualidade. A melhoria mais evidente foi em relação a queda de frames: no console da Sony, isso praticamente não acontece, com exceção dos momentos em que vários carros colidem com o mesmo objeto ao mesmo tempo. Ainda assim, essa queda é tão pequena, que não chega a interferir na jogabilidade, como acontecia no X360.

Apesar da ausência de grandes novidades, o jogo traz uma gama muito maior de opções, tanto na quantidade de carros como na lista de circuitos. São 25 carangos, divididos entre clássicos, utilitários e até caminhões. Todos podem ser totalmente personalizados com pinturas, rodas e um variado arsenal.

O número de circuitos cresceu para 20, e eles são repletos de atalhos e segredos. Destruir ou não um prédio pode ser o caminho para a vitória. A colisão em uma coluna certamente vai fazer seu carro explodir e, conseqüentemente, você será jogado para o fim da fila. Mas se encontrar o ponto certo, você pode atravessar uma parede e descobrir um atalho que corta grande parte do circuito. Basta ficar de olho aberto e explorar os cenários.

Essas novas alternativas podem ser exploradas nos quatro modos de jogo: arcade, multiplayer, carreira e online. O modo carreira conta com objetivos secundários, que vão desde a destruição de um alvo especifico até a eliminação de uma certa quantidade de adversários. Tudo seria ótimo se não fosse tão complicado enxergar todos esses elementos na tela. A ação é tão frenética que a minima distração pode resultar em uma porrada contra alguma coisa.

Full Auto 2 é um ótimo misto de corrida e ação que mostra que a Pseudo Interactive conseguiu amadurecer a idéia e criar um bom jogo, mas ainda precisa comer muito feijão com arroz para igualar o sucesso de *Burnout*.

>> por Leandro Rodrigues

>> Mesmo com tantos objetos em movimento ao mesmo tempo, o game dificilmente fica lento

REPLAY

PARA JOGAR ESTE game, é necessário ter olhos de águia, mãos de mágico e reflexos de lutador de kung-fu. Tudo acontece em um ritmo tão alucinante que se você piscar o olho fora de hora, é capaz de perder uma partida.
Existem corridas tradicionais, cujo objetivo é partir do ponto A e chegar ao ponto B em primeiro lugar; mas elas não são tradicionais assim, já que misturam armas com a velocidade. De resto, é destruição insana: coisas que você não julga possíveis de serem derrubadas são estraçalhadas de repente e um novo caminho se abre a sua frente. *Full Auto 2* pode ser resumido em três palavras: rápido, destruidor e divertido.

>> por Eduardo Trivella **NOTA: 8,0**

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

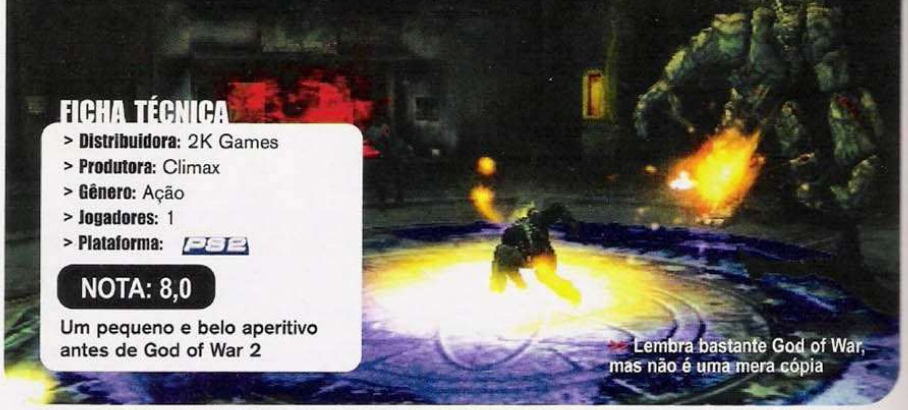
TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Ghost Rider

O motoqueiro que vendeu sua alma



FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** 2K Games
> **Produtora:** Climax
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Um pequeno e belo aperitivo antes de God of War 2

Lembra bastante God of War, mas não é uma mera cópia

A MEDIDA EM QUE os quadrinhos invadem os cinemas, também acabam ganhando espaço nos games. *Ghost Rider*, ou *Motoqueiro Fantasma* como é chamado aqui no Brasil, acabou de estrear na telona. Se você ainda não assistiu, aqui vai um resumo da história: Johnny Blaze trabalhava no circo, em um show de motociclismo, e se transformou nesse cara feio aí de baixo depois de fazer um pacto com o demônio Mephisto para salvar a vida do pai. Para se livrar do acordo, ele precisa encarar o Coração Negro, filho rebelde de Mephisto e vilão do jogo.

MISTURA QUE DEU CERTO

Ghost Rider é um misto dos aclamados *God of War* e *Devil May Cry*. Do deus da guerra, ele "emprestou" a engine com todas as suas qualidades, ou seja, combos alucinances que utilizam uma corrente muito similar à Blade of Artemis, arma que Kratos usa em seu game. Tanto os combos quanto os especiais podem ser melhorados por intermédio de um sistema de upgrades no menu de pausa. A moeda de troca são os espíritos conquistados com a eliminação dos inimigos. As salas pelas quais você circula são lacradas temporariamente e liberadas somente depois que todos os adversários forem aniquilados, algo semelhante ao que acontece nos títulos da série *Devil May Cry*.

MOTO ENVENENADA

Todo motoqueiro que se preze tem uma moto de presença. Johnny Blaze tem uma motoca demoníaca. Além de alcançar grande velocidade, ela possibilita manobras incríveis, como passar em lugares com altura reduzidas sem precisar sair de cima da moto. E você ainda pode atirar com sua escopeta e desferir golpes com a corrente. Para deixar o passeio mais completo, é possível fazer upgrades em seu meio de transporte e aperfeiçoar suas manobras.

No visual, o jogo não faz feio: cenários detalhados, efeitos de luz bacanas e tudo rodando a 60 quadros por segundo, mesmo nos momentos em que a tela está repleta de inimigos. Os controles podem causar um pouco de estranheza, já que o personagem é pesado e um pouco lento. Com o análogico esquerdo, você controla o motoqueiro e a câmera, já com o direito você realiza as esquivas para todas as direções. Tudo funciona perfeitamente, mas exige um certo treinamento, especialmente na hora das batalhas. O som é poderoso e barulhento, puro heavy metal rolando durante todo o jogo.

Para quem está esperando ansiosamente por *God of War 2*, *Ghost Rider* é mais do que bem-vindo e vai entreter qualquer gamemaniaco chegado em um título cheio de ação e extras para destravar.

>> por Leandro Rodrigues

CABEÇA QUENTE
O fogo na cachola, além deixar o visual de Johnny Blaze mais bacana, é a fonte de vida do bonitão. Para recarregar a energia, é só dar uma paradinha em qualquer fogueira.

Combate intenso e combos poderosos

INICIAL

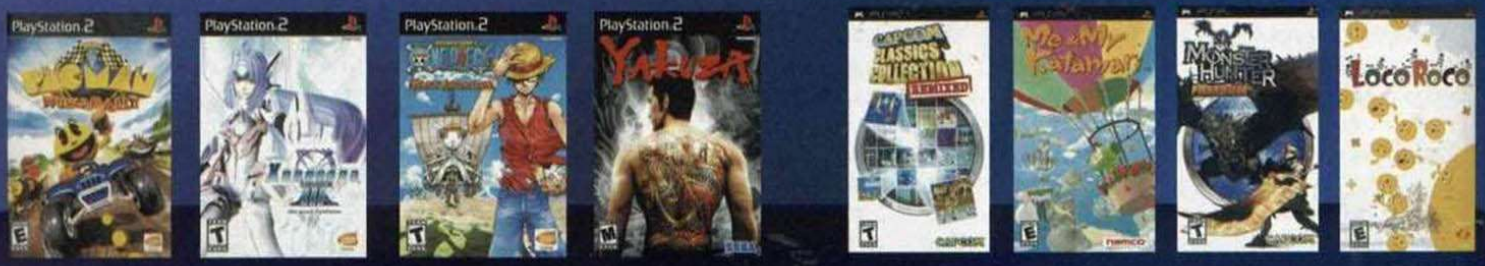
A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

Acessórios

Jogos



NOVIDADES a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

Tiger Woods PGA Tour 97

Melhor em certos aspectos, pior em outros

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** EA Redwood Shores
> **Gênero:** Esporte
> **Jogadores:** 1 a 4
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 7,0

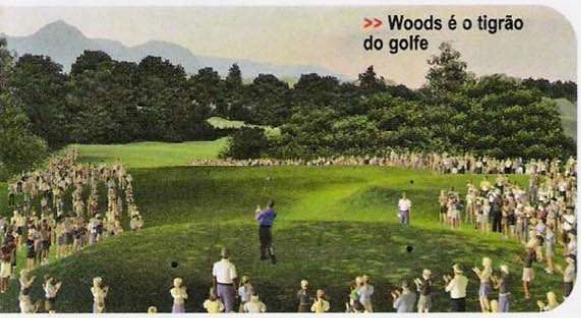
Ótimo na parte técnica, mas peca um pouco nos visuais

OS GRAMADOS, árvores, água, torcida e texturas em geral do novo golfe virtual da franquia *Tiger Woods* são muito menos realistas do que esperávamos para um game da nova geração; e isso dói na alma.

Exceto pelo ar puro do campo e pelos insetos, o PlayStation 3 tem capacidade de simular todos os elementos de uma competição de golfe. Porém, quem procura uma experiência esportiva realista no sentido técnico não vai se incomodar com o visual mediano e terá em mãos o melhor representante da categoria.

>> A bola de golfe é tão pequena que é difícil acreditar que toda essa gente consiga enxergá-la

È necessário treinar muito e ter uma boa noção do esporte, pois a mira das tacadas deve ser calculada a "olho", sem uso de setas indicadoras. Você deve aprender a calcular a força e a precisão da tacada usando a alavanca analógica, sem a ajuda de barras de força e precisão. Tacadas especiais com efeito para compensar a força do vento ou evitar obstáculos também são calculadas manualmente com os analógicos. E quanto maior a dificuldade escolhida, mais você terá que contar com recursos manuais de jogo.



>> Woods é o tigrão do golfe

Além do modo carreira, no qual você participa de um torneio para conquistar fama e dinheiro, há minigames, modos de treino, competições online e a possibilidade de criar e equipar seu próprio alter-ego virtual. Só não é possivel brincar com a aparência do dono do game, ou seja, o próprio Tiger Woods: o astro do golfe não pode ser equipado ou modificado de qualquer maneira. Se pudesse, seria covardia, já que o cara é o melhor do mundo nesse esporte.

>> por Humberto Martinez

Sid Meier´s Pirates!

Muito antes dos Piratas do Caribe

>> Onde será que foi parar o papagaio...

LANÇADO EM 2004 para os PCs, *Pirates!* fez muito sucesso na época. A transfusão para o PSP trouxe tudo o que o game tinha de bom e mostrou que a criação de Sid Meier é ideal para ser jogada em um portátil: as pausas entre as missões permitem se divertir a caminho da escola ou do trabalho.

O principal objetivo de *Pirates* é a exploração do Caribe do século 17. Você deve se tornar o maior pirata que o mundo já viu, mais conhecido até que o Barba Negra. Para alcançar essa notoriedade, será preciso esfregar muito convés como marinheiro de primeira viagem e evoluir até virar capitão, major e coronel em cada nação existente na região (Espanha, Inglaterra, França e Holanda). Quanto maior sua patente, mais fácil será para recrutar marujos nos portos, consertar as embarcações e negociar mercadorias com os vendedores nas cidades.

Além de navegar e combater navios mercantes, é preciso encontrar tesouros, eliminar piratas rivais, seguir a trilha de criminosos e buscar informações sobre sua família desaparecida em bares das belas ilhas caribenhas. No PSP, o visual perdeu um pouco do detalhamento nos personagens e cenários. Os minigames, que consistem apenas em lutas de espadas e danças da época, ficaram muito mais difíceis. O resto é puro xerox da versão para computadores.

>> por Gustavo Petró

>> Ser pirata é visitar lugares exóticos

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Take-Two Interactive
> **Produtora:** Firaxis
> **Gênero:** Aventura
> **Jogadores:** 1 a 4
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 6,5

De marujo a capitão. Pirates! no PSP simula a vida de bucaneiro

The Shield

Adaptação grotesca de uma boa série da TV

>> "Fica na boa senão eu te coloco para jogar The Shield!"

>> Ele está mirando no caixote, mas vai acertar a parede

SÉRIE CONSAGRADA nos EUA, *The Shield* já está em sua sétima temporada. Aqui no Brasil, a saga do detetive Vic Mackey é praticamente desconhecida. E para ser sincero, pretendo esquecer este jogo o mais breve possível.

A idéia era aproveitar os métodos pouco ortodoxos do detetive linha dura e criar um game violento e repleto de enigmas. A primeira parte até que foi cumprida com méritos: o jogo esbanja violência, com cenas fortes em que Mackey não mede esforços para conseguir as provas necessárias, mesmo que para isso seja preciso burlar algumas leis. O resto é um show de incompetência por parte dos produtores.

A câmera é um fiasco e, como conseqüência, a mira também é péssima. Praticamente não existem efeitos sonoros e quando eles aparecem, não fazem a menor diferença. Para completar o pacote de horrores, o visual é um dos piores que já passaram no PS2, fato imperdoável no final de uma geração. Aparentemente, o departamento de controle de qualidade da Point to View estava de férias.

Se *The Shield* é uma série de sucesso lá fora e já está na sétima temporada, nos videogames ela não deveria passar da primeira. Pelo bem de todos.

>> por Leandro Rodrigues

>> Este é um game que dá sono em qualquer um

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Aspyr
> **Produtora:** Point or View
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataformas:** PS2

NOTA: 2,5

Certas histórias deveriam ser contadas apenas na televisão

GAMES NOVOS E USADOS
ACESSÓRIOS PARA INFORMÁTICA
MÍDIAS EM GERAL

DAMD

Tudo em Vídeo Game
com preços imperdíveis.
Confira !!!

INFINITY
MULTIMÍDIA
Aqui Sua Diversão
é Infinita !!!

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

Os Melhores Preços de Mídias
em geral do Mercado !!!
SONY PHILIPS
maxell Panasonic
SAMSUNG

ATENÇÃO!!!
COMPRAMOS, TROCAMOS
E VENDEMOS QUALQUER
VÍDEO GAME USADO !!!

Rua Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo
TEL. 11 3337.7556

Rocky Balboa

Fiel demais: Rocky está lento como um velho

>> Ivan Drago continua arrancando sangue de Rocky

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Ubisoft
> **Gênero:** Esporte
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 5,5

O peso da idade é o pior inimigo de um boxeador

O LUTADOR MAIS famoso do cinema volta a trocar sopapos depois de anos afastado dos ringues. Isso não seria nada demais se Mr. Stallone não fosse um sexagenário. Essa idade avançada para um "lutador" faz com que *Rocky Balboa*, o game, sofra do mesmos problemas pelos quais passam alguns idosos: lentidão e descoordenação.

Diferentemente de *Fight Night*, soltar jabs e cruzados aqui se resume a apertar os botões, o que deixa seus dedos com a aparência da cara do Rocky depois de suas lutas homéricas. Combinando os botões com os movimentos do disco analógico, é possível desferir outros tipos de golpes. O problema é que, até que o boxeador responda aos comandos, ele já recebeu dez pancadas do adversário. Faltou aqui uma espécie de Rapid Fire, aquele acessório do antigo Master System que fazia o lutador dar milhares de golpes por segundo no game *Rocky* . Outro grave problema dos controles é a falta de um botão de defesa. Quem faz essa função é o disco analógico quando acionado próximo ao adversário. Essa imprecisão, aliada à movimentação confusa que não deixa o jogador escapar do rival, prejudica o título.

Por outro lado, o visual não é ruim. Todas as seis versões do Stallone estão iguais aos filmes, assim como seus grandes adversários Apollo Creed, Clubber Lang e Ivan Drago. Os ringues e seus respectivos cenários também são fiéis ao longa. Na União Soviética de Drago, por exemplo, os fãs perceberão as mesmas bandeiras e fotos que aparecem em *Rocky IV*. E por falar em fãs, o jogo foi feito para eles: entre os limitados modos, o principal, chamado de Historical Fights, permite lutar contra todos os rivais de Balboa. Antes das lutas, aparecem cenas de todos os filmes, mostrando Rocky e seu algoz se preparando para a batalha, com direito aos lendários diálogos. De diferente, só um modo de missões e nada mais.

>> por Gustavo Petró

>> Balboa sempre fica deformado, mas ganha as lutas

>> A lentidão é a maldição deste game

>> O sol contra uma bola de energia

The Battle of Yu Yu Hakusho: Shitou! Ankoku Bujitsukai 120%

Bem melhor que os jogos anteriores, mas ainda não é um DBZ

>> Sério candidato a game com maior nome de toda a história

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Banpresto
> **Produtora:** Dimps Corporation
> **Gênero:** Luta
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Faltou uma lista de golpes, mas tem muitas qualidades

SEM DÚVIDA ALGUMA, *Yuyu Hakusho* é um dos animes de porradaria tresloucada mais legais que já foram feitos. Mas, infelizmente, ainda não haviam acertado a dose nos jogos anteriores de PS2, que tinham a jogabilidade muito dura e gráficos mais feios do que bater na mãe.

Este novo título é uma bela melhora nos jogos da franquia, talvez por ser uma conversão de um jogo de arcade, o que resultou em uma jogabilidade bem mais rápida do que em seus antecessores. Visualmente, o jogo está muito bonito: os criadores utilizaram gráficos em cel-shading que rivalizam com outros games no estilo.

O que pode agradar a muitos e desagradar a outros é que a jogabilidade é o famoso "espancamento de botões", no qual não é preciso esforço nem tampouco habilidade. Basta socar os botões como um gorila raivoso que, na maioria das vezes, o personagem na tela realiza um combo belíssimo. Isso pode ser legal para jogadores preguiçosos, mas é um saco para quem curte uma jogabilidade mais elaborada.

O pior defeito do jogo é a ausência de um menu com a lista de golpes durante as lutas, o que obriga o jogador a brincar de cabra-cega e ficar tentando todas as combinações possíveis de comandos para ver o que funciona.

A série *Yuyu Hakusho* ainda não ganhou um título no mesmo nível dos jogos atuais de, por exemplo, *Dragon Ball Z*, mas, pelo menos, está trilhando o caminho certo. E um jogo que nos faz lembrar da saudosa Rede Manchete merece sempre um lugarzinho especial em nossos corações.

>> por Amer Houchaime

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Agetec
- **Produtora:** Irem Soft. Engineering
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2
- **Escondido desde:** 18/02/2003

NOTA: 7,0

Fraco na parte técnica, mas surpreende na originalidade

>> Enchentes, incêndios e outros desastres são os inimigos do jogo

>> Se não bastasse a altura, ainda há o risco de morrer queimado

Disaster Report

A força da natureza em sua representação mais destruidora

INOVAÇÃO, INIMIGOS únicos e enredos criativos estão cada vez mais raros de encontrar. E por obra do destino, certos jogos que reúnem estas qualidades acabam caindo no esquecimento sem mais porquê. Se você anda meio enjoado de circular por cidades estranhas, repletas de zumbis contaminados por algum estranho vírus desenvolvido por corporações mais estranhas ainda, esta pequena surpresa chamada *Disaster Report* pode ser a solução para o marasmo.

Você faz o papel de Keith Helm, repórter de Capital City, região central de uma ilha artificial construída com o que há de mais moderno na arquitetura japonesa. Um dia, a caminho do trabalho, Keith se vê no meio de um tremendo abalo sísmico que deixa a ilha em ruínas e o trem em que ele viajava por um fio de despencar para dentro do mar. Para completar a maré de azar, algumas pessoas foram resgatadas por helicóptero, mas você e outros poucos sobreviventes perderam a chance. Agora é preciso escapar da cidade e descobrir o que está por trás do inesperado terremoto.

O maior inimigo a ser batido durante o jogo é a mãe natureza. Devido aos enormes e constantes abalos, a cidade encontra-se um caos: prédios em ruínas, ruas destruídas, vazamentos de gás e até inundações. Não é fácil se locomover pelos cenários devastados, afinal, em qualquer esquina pode ser desencadeada uma nova onda de destruição e pânico.

SEMELHANÇAS CLÁSSICAS

Porém, nem tudo é original em *Disaster Report* e certos aspectos lembram outros jogos de sucesso do PlayStation 2. Aquele que parece ter fornecido mais inspiração para o título da Irem foi *ICO*, clássico dos primeiros anos do console: durante a aventura, você encontra uma garota que precisa do seu auxílio para chegar ao final de cada capítulo. Em certos momentos, você precisa puxá-la pelas mãos ou então gritar o seu nome, para que ela o siga. Igualzinho ao jogão da Sony.

O sistema de energia mantém o jogador sempre alerta, já que além de uma barra de vida, o personagem possui indicador de sede, que vai aumentando conforme você anda pelos cenários ou faz atividades que exigem maior esforço. Para combater a desidratação, o repórter conta com um cantil e alguns bebedouros e pias que tiveram a sorte de escapar da fúria avassaladora do terremoto.

O SALDO DA CATÁSTROFE

Que o jogo é criativo, não restam dúvidas. Mas fica devendo em muitos outros pontos. Por exemplo: se os gráficos já eram fracos em 2003, ano em que foi lançado, imagine agora. Quedas na taxa de quadros acontecem freqüentemente, além de algumas pequenas travadas.

Se você estiver disposto a ignorar essas falhas técnicas, pode encontrar uma boa fonte de diversão no incomum e envolvente *Disaster Report*.

>> por Leandro Rodrigues

>> Um vagão vazio não é sinal de que não há perigo no trem

NESTA SEÇÃO, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Seu PlayStation 2 vai virar um Karaokê

Opções de jogos de cantoria não faltam no console da Sony. Confira as melhores disponíveis e revele o vocalista que existe dentro de você

O PLAYSTATION 2 já vendeu mais de 100 milhões de unidades em todo o mundo. Uma das razões para isso é que, além de ser um belo videogame, ele oferece diversas outras opções de entretenimento. E os simuladores de karaokê estão entre as que mais agradam ao público.

Existem opções para todos os gostos: das mais reais, com músicas e videoclipes originais, às mais descontraídas, com personagens engraçados, cantores covers e minigames. Diferentes gêneros musicais também estão bem representados: existem pacotes ecléticos, com canções de todos os tipos, e também os segmentados, com seleções de músicas dos anos 80 ou puro rock, por exemplo.

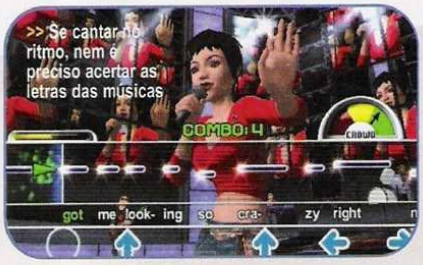
A seguir, você encontra uma análise das duas principais séries de karaokê, uma lista com os jogos disponíveis e reviews dos últimos lançamentos. Agora é só chamar sua turma para pagar um mico geral.

Karaokê Revolution - O Jogo

Pioneira, a série da Konami é mais do que um simples karaokê: é um jogo de verdade

EM 2003, A KONAMI criou *Karaoke Revolution*, o primeiro game de karaokê para consoles. O título foi produzido em conjunto com a Harmonix, empresa responsável por jogos musicais como *Frequency* e *Amplitude* e *Guitar Hero*.

Os jogos da série contam com coletâneas arrebatadoras, misturando sucessos atuais e do passado. Mas apesar de a seleção musical agradar bastante aos fãs da franquia, os vocais originais nunca foram utilizados em nenhum dos jogos: a Harmonix prefere contratar cantores covers, que a despeito de qualquer coisa, têm uma qualidade surpreendente.



O clima do jogo é outro fator que contribuiu com o sucesso de *Karaoke Revolution*. Personagens carismáticos e cenários detalhados que simulam os principais locais por onde um cantor amador deve passar em começo de carreira contribuem para dar um charme especial ao game. O desempenho do jogador tem muita influência, já que a platéia demonstra o que está sentindo. Ou seja, se você cantar bem, o local do show vai lotar, o público vai aplaudir e seu personagem vai se empolgar. Mas se não mandar bem no microfone, corre o risco de cantar sozinho em um palco apagado.

Os jogos da série medem o desempenho do jogador de duas maneiras: a primeira é avaliando se você está cantando no ritmo certo, e a segunda é medindo o timbre de voz do cantor. Apesar de todas as músicas serem em inglês, isso não representa um problema, já que não é necessário cantar as letras corretamente. Vale uma boa "embromation", desde que seja no ritmo.

MANDOU BEM
- ↑ Personagens engraçados e clima envolvente
- ↑ Boa seleção musical
- ↑ Muitos extras para destravar

DESAFINOU
- ↓ As músicas são cantadas por covers
- ↓ Minigames sem graça
- ↓ O headphone que acompanha as primeiras versões é horrível

Singstar - O Karaokê

Um verdadeiro karaokê: está cheio de acertos, mas também conta com muitos erros

A SONY ESTÁ sempre de olho no mercado, filtrando as melhores idéias e as aplicando em seus produtos. Então, é claro que o sucesso da série *Karaoke Revolution* não passaria despercebido pela companhia.

Criar um karaokê de qualidade não foi uma tarefa difícil para a Sony. Além da experiência com games, a companhia detém, por meio da ramificação Sony Music, os direitos autorais dos artistas.

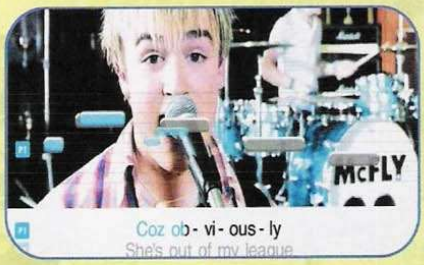
Foi assim que nasceu *Singstar*, um game de karaokê que já faz sucesso na Europa e agora dá seus primeiros passos nos Estados Unidos. Em cada um dos títulos da série, coletâneas de aproximadamente 30 músicas fazem a alegria dos cantores. Ao contrário da franquia da Konami, tudo aqui é original; tanto nos vocais, como nos videoclipes que rolam ao fundo.

A exemplo da série *Karaoke Revolution*, em *Singstar* as coletâneas também são de qualidade. Alguns jogos contam com um mix de músicas de vários estilos e épocas, e há também jogos mais segmentados, como o *Singstar Rocks*, que, como o próprio nome indica, conta apenas com músicas de rock and roll. Aliás, até o momento, este é o único jogo da série que migrou da Europa para os Estados Unidos. Essa viagem transoceânica aconteceu em dezembro do ano passado.

A grande questão é se *Singstar* pode ser classificado como jogo, já que não há nada nele além de um simples karaokê. Não existem campeonatos, personagens, cenários ou extras para destravar. Tudo se resume a um menu e as próprias músicas.

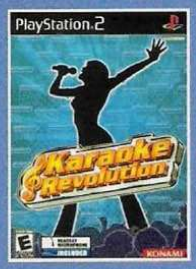
MANDOU BEM
- ↑ Músicas originais
- ↑ Videoclipes originais
- ↑ Sistema de avaliação mais preciso

DESAFINOU
- ↓ Visual muito simples
- ↓ Falta de um modo de carreira solo
- ↓ Não existem extras para desbloquear



Discografia
Karaoke Revolution

KARAOKE REVOLUTION 2003

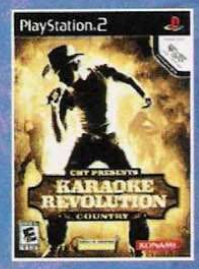


KARAOKE REVOLUTION VOL. 2 - 2004

KARAOKE REVOLUTION VOL. 3 - 2004

KARAOKE REVOLUTION PARTY - 2005

CMT PRESENTS: KARAOKE REVOLUTION COUNTRY - 2006



Karaoke Revolution Presents: American Idol

Adaptação virtual do programa americano dá novo fôlego à série

COM QUATRO ANOS de idade e já em sua sexta versão, a série *Karaoke Revolution* mostrava sinais de fadiga, principalmente depois da péssima versão *Country*, lançada no ano passado. Agora, com a adaptação do programa *American Idol* para os videogames, tudo ganhou um ar de novidade.

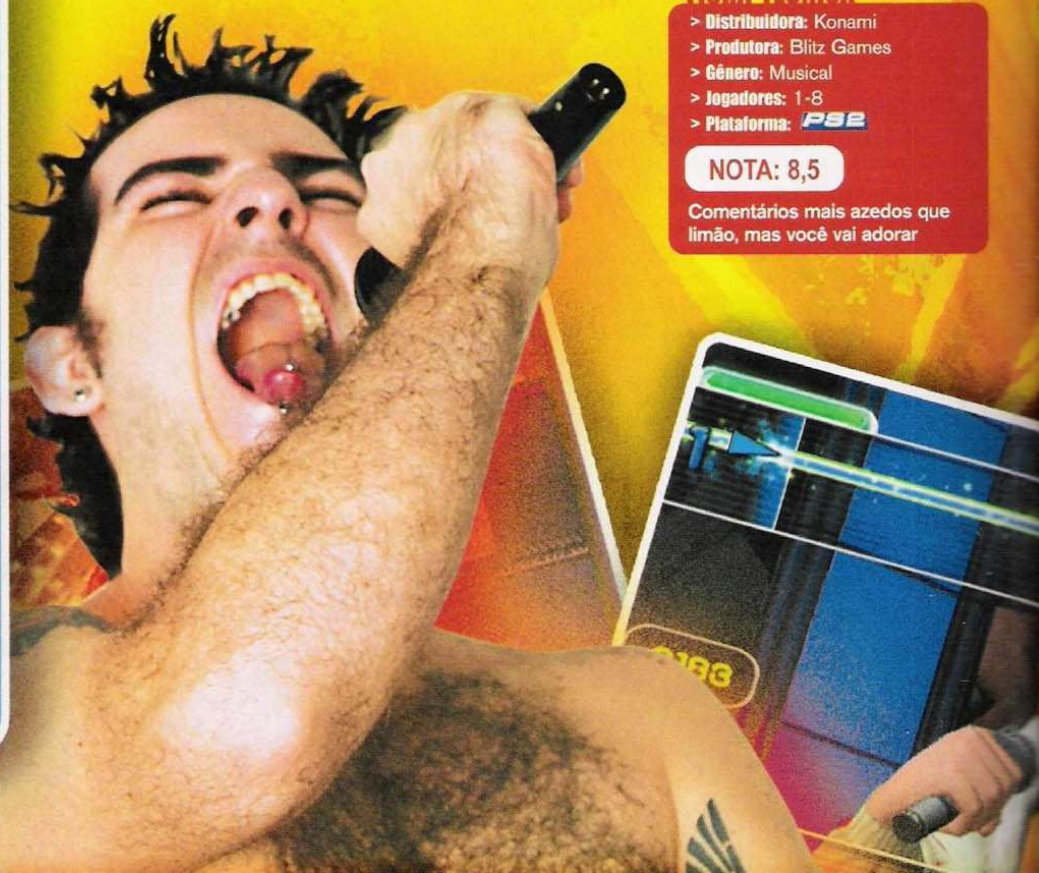
O sistema é basicamente o mesmo dos jogos anteriores, ou seja, escolha a música, cante no ritmo e no tom certos para evoluir nas fases e se tornar um cantor conhecido. Só que desta vez, as regras sofreram uma grande mudança no modo principal do game: o jogador deve escolher uma das músicas disponíveis inicialmente e começar uma audição. O objetivo é cantar um pequeno trecho da música para um júri que pode ou não permitir o avanço para um dos outros sete estágios. Acontece que esse não é um júri qualquer, ele é composto pelas estrelas do programa *American Idol*, sucesso de público, nos Estados Unidos (o programa possui uma versão brasileira, que passou no SBT). Os jurados são o cruel Simon Cowell e o ponderado Randy Jackson. Paula Abdul foi substituida por uma jurada chamada Laura, mas isso é o que menos importa, já que o "showman" é Simon, que detona sem dó os candidatos. Não é incomum você ter uma atuação bacana e ouvir Simon dizer: "Desculpe, mas você realmente não sabe cantar". O jogo já vale só por essa mudança.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Blitz Games
- **Gênero:** Musical
- **Jogadores:** 1-8
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,5

Comentários mais azedos que limão, mas você vai adorar



SingStar Rocks! - 2006

Nada de firulas: este é um karaokê para quem quer simplesmente cantar

O PRIMEIRO JOGO da série *Singstar* finalmente chegou à América e, segundo a própria Sony, os outros já estão a caminho. Todas as músicas estão em suas versões originais e acompanhadas de seus respectivos videoclipes.

Não há perfumaria de nenhum tipo aqui: o jogo vai direto ao ponto, ou seja, às músicas. Um menu simples e totalmente amigável recepciona os jogadores. Depois de criar um perfil simples com o nome do candidato, basta escolher a música e partir para o show. O sistema de avaliação segue os moldes de *Karaoke Revolution*, com análises de ritmo e voz, mas aqui tudo é muito mais rigoroso. Se você parar um segundo para respirar, isso já influencia em seu desempenho, mesmo que essa pausa seja realizada na última sílaba de uma palavra. Esse sistema proporciona uma pontuação muito mais justa, principalmente nos modos multiplayer.

A exemplo do seu concorrente, *Singstar Rocks* não possui um sistema de reconhecimento de palavras. Portanto, não é preciso se descabelar, basta cantar no ritmo e no timbre certos que os pontos serão somados, mesmo que sua pronúncia seja a pior de todas.

Nos modos multiplayer, os jogadores podem fazer duetos em certos trechos ou cantar a música toda em parceria para ver quem faz mais pontos no final.

Este é um título sensacional, mas apenas para quem está a fim de um simples karaokê. Para quem procura um verdadeiro jogo musical, com extras para destravar, personagens carismáticos, cenários bonitos e tudo o mais, os jogos da série *Karaoke Revolution* continuam sendo a melhor opção.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony
> **Produtora:** SCE Studios London
> **Gênero:** Musical
> **Jogadores:** 1-8
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,0

Um karaokê simples, mas que vai direto ao que interessa

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCOGRAFIA

OURO
Seleção musical perfeita que agrada a todas as idades: mais ou menos 80% das músicas são conhecidas. Ideal para festas e reuniões de amigos.

PRATA
Seleção musical boa: apenas 60% das músicas são conhecidas do grande público. O resto exige um bom treinamento antes de chamar a galera.

BRONZE
Seleção péssima: a maioria das músicas é desconhecida e de má qualidade. Não vai empolgar nem aquelas suas tias chatas.

Discografia

Singstar

(SÓ NA EUROPA)

SINGSTAR - 2004

SINGSTAR PARTY 2004

SINGSTAR '80S 2005

SINGSTAR POP 2005

SINGSTAR LEGENDS 2006

Singstar

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Sony
- **Produtora:** SCE Studios London
- **Gênero:** Musical
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** 3º trimestre de 2007

A Sony está de olho nos recursos da nova geração para melhorar a sua franquia

A INVASÃO JÁ está sendo programada e, aos poucos, os planos de dominação da Sony vão sendo revelados. O primeiro passo foi o lançamento de *Singstar Rocks* nos Estados Unidos e o anúncio de que as outras versões que só saíram na Europa também devem aterrissar na terra do tio Sam. A próxima jogada é o lançamento de um jogo da série *Singstar* para PlayStation 3. Os planos são pra lá de ambiciosos e a rede online da Sony terá um papel fundamental nessa história, atuando em duas frentes.

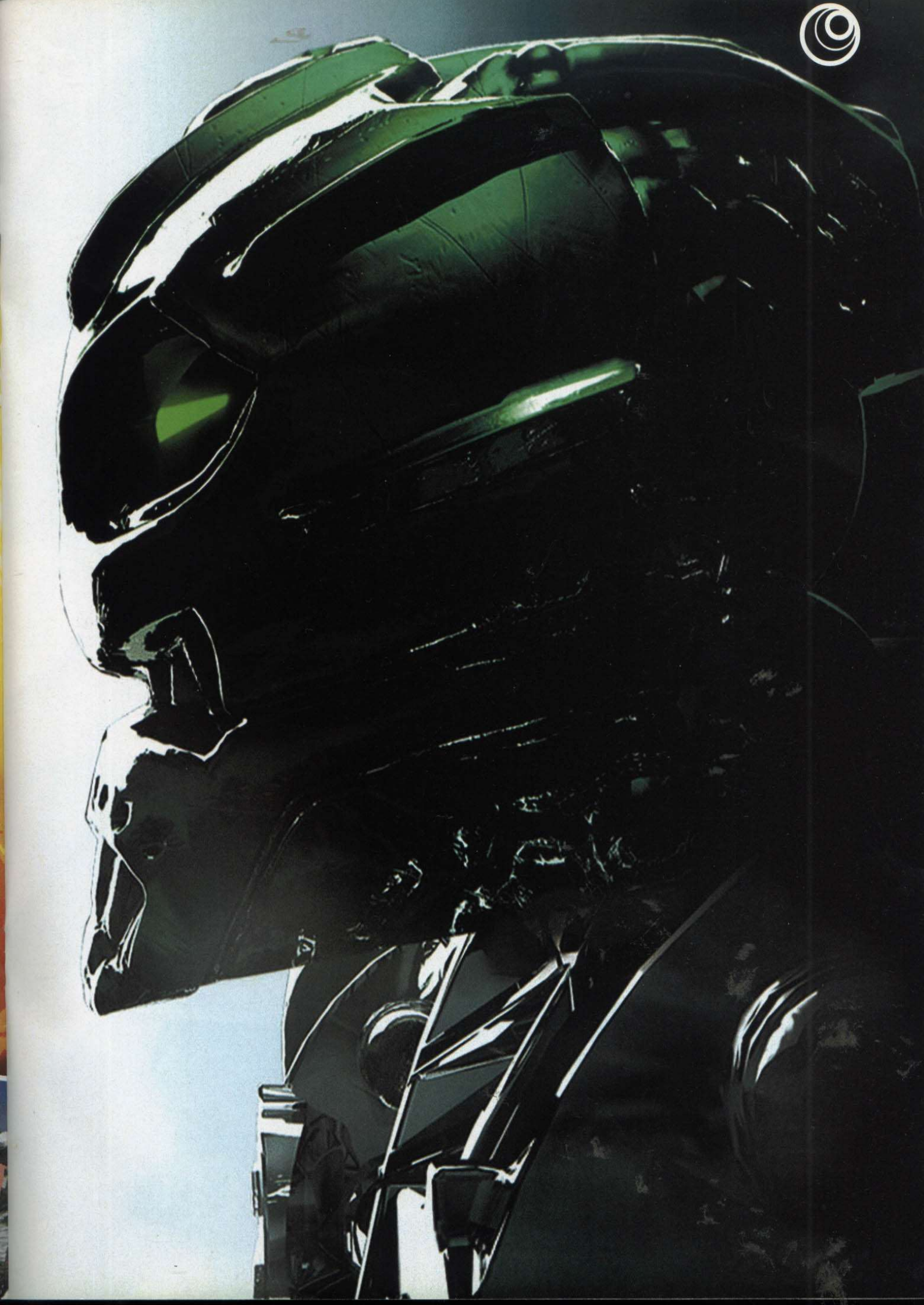
A primeira delas se chama Singstore, uma área da PlayStation Store onde centenas de músicas, de vários gêneros musicais diferentes, estarão disponíveis. Segundo Paulina Bozek, produtora sênior de *Singstar*, serão mais de 350 músicas disponíveis logo no lançamento. Entre elas, músicas das versões dos jogos de PlayStation 2 estarão presentes. As composições serão vendidas individualmente ou em pacotes, e um sistema de segurança está sendo desenvolvido para evitar que os jogadores acabem perdendo as calças na hora em que a fatura do cartão de crédito chegar.

KARAOKÊ SELF-SERVICE
A versão de *Singstar* para o PlayStation 3 promete inovar. As músicas poderão ser compradas pela internet e o jogador poderá escolher quais músicas deseja comprar, entre uma lista inicial de 350 canções, para montar a sua lista. As músicas serão vendidas individualmente ou em pacotes. Tudo à escolha do freguês.

Porém, preços e datas ainda não foram divulgados pela Sony.

A segunda frente de atuação da PlayStation Store neste projeto fica por conta do My Singstar Community Service, um local para compartilhar fotos e vídeos, além do desempenho que fica armazenado em um ranking. Outra novidade será a possibilidade de verificar os amigos que estão jogando e quais músicas eles estão cantando.

Apesar de ser de interesse da Sony possibilitar a escolha e a personalização da lista de músicas que o jogador deseja, a empresa garante que *Singstar* continuará a ser distribuído em disco, ou seja, estará a venda também fora do mundo virtual, em coletâneas montadas pela própria companhia.



GAROTA PLAYSTATION
MARÇO 2007

NOME: Simone Nunes
IDADE: 24 anos
CIDADE NATAL: Sapucaia - RS

VEJA MAIS FOTOS NO WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima
Cabelo e Maquiagem: Sheila Campos

BIONICLE HEROES

O CONCEITO DE montagem de peças de bonecos ganha uma dimensão totalmente nova com os robôs deste game, que foi criado pela mesma equipe que produziu os títulos da série *LEGO Star Wars*.

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

>> por Fabio Bracht

ROGUE GALAXY

O novo RPG da Sony é prova de que o PS2 ainda tem muito gás

CERTOS GAMES passam a sensação de que poderiam ser jogados a vida inteira. *Rogue Galaxy* é um deles. Claro que jogar o mesmo jogo durante a eternidade deve cansar, mas umas boas 100 horas estão garantidas aqui. Só a aventura principal contabiliza mais ou menos 45 horas e depois ainda há muito o que fazer.

Trata-se de um RPG de ação nos moldes de *Final Fantasy XII* e *Kingdom Hearts II*. Já haviam me dito que a história era fraca e o jogo, difícil demais. Se ele disseram o mesmo, diga que você leu na *Dicas & Truques* que isso é mentira. A história pode não ser a mais memorável do mundo, mas há vários momentos emocionantes e empolgantes que grudam no cérebro. E a dificuldade, bem... não é tão difícil assim.

Mas não deixa de ser divertido, principalmente por culpa do sistema de batalha, que faz com que o quebra-pau fique bem mais vivo, divertido e espontâneo do que as manjadas batalhas por turnos.

Um dos melhores aspectos de *Rogue Galaxy* são os gráficos, que estão entre os melhores que o PS2 já viu em toda a sua vida e proporcionam personalidade e beleza aos cenários e personagens. Mesmo com algumas pequenas falhas, a interface e os menus funcionam muito bem e são bonitos

>> Para encarar uma aventura como essa, são necessárias entre 50 e 100 horas de jogo

ROGUE GALAXY

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony
> **Produtora:** Level 5
> **Gênero:** Action RPG
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 9,0

Cativante e duradouro. Um jogo que dá vida nova ao PS2

de se ver. Algumas cenas-chave são em computação gráfica (inacreditavelmente lindas), mas a maioria dos momentos de diálogo são com os gráficos do jogo, o que significa que as armas e armaduras que você colocar nos personagens estarão sempre aparecendo, mesmo nos momentos em que você não joga.

Preste muita atenção a este novo lançamento da Sony e esteja ciente de que o que você está vendo prova por A mais B que o PS2 ainda está bem vivo.

>> Mesmo com concorrentes de peso como Final Fantasy XII, Rogue se segura como um dos mais belos jogos para PS2

A HISTÓRIA

Jaster Rogue é um garoto de 17 anos que vive em um planeta desértico e escravizado e que sempre sonhou em conhecer e se aventurar pelo espaço. Quando sua cidade é atacada por um monstro, ele parte para salvar a todos e encontra um misterioso homem que lhe dá uma espada e alguns conselhos. A partir desse momento, Jaster é confundido com o lendário caçador Desert Claw e, por isso, convidado a tripular a nave pirata The Dorgenark. Assim, ele começa a realizar o seu sonho... sem saber que ele próprio é muito mais do que imagina.

Guia do Pirata das Galáxias

TELEPORTERS

Muito mais que um mero local para salvar o progresso, os Save Points de *Rogue Galaxy* (conhecidos como Teleporters) têm várias utilidades. Para começar, eles servem como plataformas de teletransporte – você pode se transportar de um para o outro sem problemas, evitando andar longas distâncias.

Quando seu estoque de itens estiver quase cheio, você pode usar a opção Item Storage para guardar coisas menos necessárias. Também é nos teleporters que você vai trocar seus pontos de caçador por melhores colocações no ranking. E quando ativar todos os teleporters de um planeta, você terá uma supresa: os baús de item aparecerão como pontos amarelos no mapa, para você ter certeza de que não deixou passar nenhum batido.

BATTLE RECORDER

É um item que você consegue logo no início do jogo e serve para manter o registro de suas atividades como caçador (Hunter).

Ao ser ativado, ele mostra três abas: a Quarries traz a lista com informações sobre os monstros especiais, que valem muitos pontos para quem conseguir caçá-los.

No início, há apenas um monstro, mas

depois você pode comprar informações sobre os outros em uma loja atrás do balcão da Galaxy Corporation. A segunda aba, Hunting Record, mostra as "tarefas de caça" relacionadas aos monstros menores (os inimigos comuns). Sempre que você mata um determinado número de um deles (especificado na lista), ganha os pontos correspondentes. E a aba Ranking mostra sua posição no ranking dos caçadores. Essa posição aumenta à medida em que você ganha pontos e os converte na opção Exchange Points dos teleporters.

HUNTER COINS

Às vezes, em vez da palavra "Warning", aparecerá na tela a palavra "Challenge" quando um grupo de inimigos for avistado. Nesse caso, preste atenção à instrução que

aparece na tela e tente cumpri-la para vencer o desafio. Sempre que você vencer essas batalhas-desafio, ganhará uma Hunter Coin, moedas que podem ser usadas para comprar as Licenses no balcão da Galaxy Corporation em Zerard. Essas licenças garantem descontos nas lojas, além de serem necessárias para a compra de alguns itens. Há um tipo de inimigo, chamado Mimic, que se disfarça de baú e ataca quando você tenta abri-lo. A vitória sobre esses inimigos também sempre garante uma Hunter Coin a mais para sua coleção.

REVELATION FLOW

É como um tabuleiro com casas que você deve preencher com itens. Cada área preenchida no Revelation Flow faz com o personagem correspondente aprenda uma nova habilidade. Sempre que você tiver algum item que pode ser usado no Revelation Flow de alguém, a opção Revelation do menu vai piscar para avisá-lo.

BURNING STRIKE

É uma habilidade comum a todos os personagens, mas que também deve ser aprendida por meio do Revelation Flow. Depois que um personagem aprende o Burning Strike, inimigos começam a soltar bolhas azuis durante a batalha. Colete essas bolhas para encher a barra de Burning Strike e, quando ela estiver cheia, fique próximo a um inimigo e pressione R1 + ■ para utilizá-la. Depois, é só apertar a seqüência de botões no tempo certo (aperte o botão apenas quando a palavra "Push" aparecer).

>> Os mundos de jogo são amplos e a navegação por eles leva muito tempo

ANTES DE COMEÇAR...

Esta estratégia tem por objetivo indicar o caminho mais curto e direto para que você chegue ao fim do jogo sem ficar perdido ou "empacado". Isso não estará escrito no texto, mas nós o encorajamos a sempre explorar o ambiente em busca de itens e experiência antes de dar cada passo importante no jogo. Vasculhe bem os ambientes à procura de baús com itens que possam ser usados nos Revelation Flows para fortalecer os personagens a fim de que eles estejam sempre bem preparados para as batalhas.

Detonado

CAP. 1: DEPARTURE
PLANETA: ROSA

Salgin

A primeira coisa a fazer é olhar no mapa apertando SELECT. No canto inferior direito da tela, há uma estrela. O objetivo é ir até ela, onde fica a Área Residencial. No caminho, aproveite para explorar os arredores da cidade em busca de baús com itens (é impossível abrir alguns por enquanto, já que você precisa de chaves que consegue com o tempo) e para batalhar bastante, de modo a evoluir alguns níveis. É possível que você

encontre inimigos com um ícone azul representando um escudo sobre as suas cabeças. O único jeito de derrotá-los é quebrando a sua defesa com um ataque concentrado: segure ✖ e depois solte.

No meio do caminho, o misterioso homem de capuz vai embora, mas lhe dá uma nova espada e o Battle Recorder. Mate os Giants para prosseguir. Depois da luta, Steve e Simon vão acompanhá-lo. Quando chegar até a Área Residencial, você enfrenta o primeiro chefe, que é super fácil.

Chefe: Mark VIII

Primeiro, detone a blindagem das quatro patas do chefe para que a armadura nas costas dele se abra. Simon vai lhe dar a Monography Shot. Equipe-a e atire no chefe para que plataformas surjam e você possa chegar até o ponto fraco e atacar. Depois dessa etapa é só acertá-lo várias vezes na cabeça para que ele morra.

Simon e Steve vão embora. Aproveite o tempo livre e a folga dos inimigos para explorar a área em você lutou contra o chefe e comprar curas, equipamentos e itens para os Revelation Flows, mas guarde 200z. Se quiser, é aconselhável usar um teleporter para voltar ao ponto inicial e falar com Raul na igreja. Quando decidir partir, siga até a próxima estrela do mapa e alugue um Yago por 200z. É só dessa maneira que você consegue prosseguir.

Depois de se despedir de Raul e assistir à longa e emocionante animação, você entra na nave pirata The Dorgenark. Fale com Steve e ele lhe dirá para ir ao deck. Pegue um dos elevadores nas laterais e siga em direção à estrela do mapa. Depois da cena, uma rápida batalha acontece e a nave tem que fazer um pouso forçado.

CAP. 2: THE JUNGLE PLANET
PLANETA: JURAIKA

Rhyzas Swamp

Zegram e Kisala entram para o seu grupo. Aqui as batalhas começam a ficar mais difíceis, então é uma boa idéia começar a investir em equipamento.

Path to Burkaqua Village

Cuidado com os Smileys: eles só ficam vulneráveis depois que você pular sobre eles (você encontrará outros inimigos assim durante o jogo). Nessa área, você também encontra pela primeira vez os Mimics, que são inimigos que se disfarçam de baús e dão um item especial chamado Hunter Coin quando derrotados. Um pouco adiante, você verá um riacho cruzando o caminho. Siga em frente até encontrar uma barreira pela qual o grupo não pode passar. Vá até o local marcado com a estrela no mapa e fale com Filio, que lhe dará a Power Glove.

Você pode usá-la para mover aquela barreira pela qual o grupo não conseguia passar, lembra? Vá até ela, fique no círculo com a interrogação, aperte ✖ e selecione a Power Glove em seu inventário. Siga em direção à próxima estrela do mapa. Ao chegar, você conhece Dario, que lhe entrega uma bomba. Use o Save Point mais próximo para se transportar ao ponto à direita deste, então siga na direção sul (olhe para a bússola). Você vai se deparar com outro obstáculo, mas basta usar a bomba do mesmo modo que usou a Power Glove anteriormente. Mais adiante, ao chegar a uma encruzilhada, continue em frente. Agora são só mais alguns metros até a entrada de Burkaqua Village, mas os guardas não vão deixar você entrar ainda.

Volte e vire à direita naquela encruzilhada pela qual você já passou, em direção à nova estrela do mapa.

Chefe: Mad Whopper

Nesta batalha sem nenhuma dificuldade,

O título foi produzido pelos mesmos criadores de Dark Cloud e Dragon Quest VIII

Aparelhos de barbear são itens desconhecidos para alguns personagens de Rogue Galaxy

Kisala não fará parte do seu grupo, sendo substituída por Lilika. Tente atacar mais de longe, de modo a evitar o ataque elétrico do chefe. Caso ele pule para perto de você, use a habilidade Flash Sword de Jaster e continue atacando. Preste atenção na situação de seus companheiros e não faça economia com os itens de cura.

Depois da batalha, Kisala volta para o grupo e Lilika vai limpar a barra dos heróis com o pessoal da vila, liberando a sua entrada. Siga para esse local.

CAP. 3: THE STAR GOD'S ALTAR

Burkaqua Village

Dê uma passadinha na loja (o "S" marcado no mapa) e verifique os equipamentos. Depois, vá para a cabana do chefe da aldeia, uma casa com uma rampa na frente. Após os diálogos, volte para dentro da cabana e pegue a Earth Key no baú a seu

lado. Essa é uma das chaves especiais que possibilitam a abertura dos baús trancados. Vá para o ponto marcado com a estrela. Depois da cena, vá atrás delas.

Path to The Altar

Você vai se deparar com uma bifurcação. Siga em direção à parte de baixo do mapa. Na próxima bifurcação, siga reto e depois acompanhe o rio até chegar à casa de Sherio. Então, siga em direção à nova estrela.

Lá você vai pegar a Broken Freeze Shot, que deve ser levada de volta até a casa do Sherio para que ele a conserte. Siga em direção à estrela. Ao chegar às cachoeiras, procure uma plataforma com uma interrogação. Fique sobre ela, aperte ✖ e selecione a Freeze Shot. Em seguida, faça o mesmo e use a Monography Shot. Escale a cachoeira e siga em frente. Zegram ficará para trás.

Chefe: Individer

Você não conseguirá acertá-lo se ele não estiver congelado, por isso equipe a Freeze Shot. Quando ele descongelar, afaste-se e espere a arma carregar novamente. Repita até derrotá-lo. Depois da batalha, Lilika entrará de vez para o seu grupo.

PLANETA: ZERARD

Main Street

Apenas siga em frente até chegar ao prédio da Galaxy Corporation e, em seguida, ao balcão de recepção. O grupo será preso. Depois dos diálogos você estará atrás das grades na prisão Rosencaster.

CAP. 4: THE GREAT ESCAPE

Rosencaster Prison

Ao sair da cela, entre nas outras para pegar os ótimos itens dos baús, depois vá em direção ao Save Point e use o elevador.

Saindo dele, siga reto até passar por cinco portas. Derrote o inimigo que aparece e desça até chegar a uma área com quatro celas. Pegue a Prison Barrier Key no baú próximo e use-a na interrogação em frente à porta com uma luz vermelha. Entre por ela e passe por mais três portas até a próxima área ampla. Então, suba até a próxima porta com luz vermelha. Passe por ela e pegue o elevador. Saindo dele, suba até a próxima porta com luz vermelha. Continue em frente e subindo até chegar a Prison Level 1. Assim que chegar, vire à direita, entre na porta e continue, sempre passando pelas portas vermelhas. Um pouco antes do próximo Save, pegue o Prison EV Startup Chip dentro de um dos dois baús. Use-o na interrogação ao lado do Save e entre no elevador.

Continue sempre em frente. Depois da segunda cena há uma bifurcação onde você pode seguir em frente ou virar à direita. Ambos os caminhos levam ao mesmo lugar. Logo adiante, você encontra um Save Point e outro elevador. Pegue-o e você estará bem perto da estrela do mapa. Siga até ela para enfrentar o chefe.

Chefe: Rosencaster

Abuse de habilidades especiais que aumentem o seu ataque ou diminuam a defesa do inimigo.

Tente ficar sempre atrás dele, de modo que ele não o acerte, e fique esperto com o ícone do escudo azul que pode aparecer sobre a cabeça dele: se aparecer, quebre a defesa do chefe utilizando um ataque concentrado (segure ✖ por alguns instantes e depois solte).

Depois de vencida a batalha, siga em frente até que comece outra animação.

CAP. 5: THE MASTER HACKER

Main Street

Siga em frente para assistir ao diálogo.

Agora, com Steve em seu grupo em vez de Simon, siga para cima no mapa, de volta ao prédio da Galaxy Corporation onde você foi preso. Depois da animação, volte e vire à esquerda na fonte, indo em direção à nova estrela do mapa. Mais um pouco de diálogo e você poderá entrar na fábrica.

Starship Factory

Depois da luta com os robôs, entre na próxima sala e três caminhos estarão disponíveis. Siga pelo da esquerda e vá em direção ao norte até que só exista um caminho a seguir. Você vai encontrar um Save Point e uma porta. Passe por ela.

Siga pela linha de montagem até encontrar um elevador com grade. Depois de subir, saia e pegue a Factory Key no baú logo adiante. Passe com a plataforma móvel para o outro lado e use a Factory Key na porta com a interrogação. Vá para a direita e depois siga sempre em frente até encontrar uma porta que faça ligação com a próxima área (identificada com a cor vermelha no mapa). Depois da animação, entre por ela, caia e passe pela porta no canto superior direito dessa área. Aqui, o caminho mais rápido é: direita, esquerda e depois reto até a próxima porta.

Subchefe: Attack Walkers

Simplesmente um grupo de três inimigos um pouco mais poderosos. Utilize muitas habilidades para acabar com eles o mais rápido possível.

Saia da sala e vá para à direita. Quando o caminho se dividir, siga à direita, depois esquerda e esquerda novamente. Agora siga reto até encontrar uma porta com um Save Point em frente. Entre por ela, assista ao diálogo e enfrente os inimigos. À esquerda da porta pela qual você entrou, há um elevador; mas antes vá para a direita, pela fábrica. Logo você encontra três portas. Passe pela do meio e pegue a Factory Key no baú à sua esquerda. Agora suba pelo elevador. Use as plataformas móveis para chegar ao canto oposto da área e use a Factory Key na interrogação. Na próxima sala, pegue o caminho da esquerda e siga sempre em frente até encontrar o próximo Save Point. Use-o e entre na porta para enfrentar o...

Chefe: Jupis Robot

Afaste-se e desvie dos ataques dele até que comece uma animação na qual você ganha a arma Barrier Break Shot. Equipe-a e use-a para destruir o campo de força do chefe. Ai é só bater bem forte. Repita o processo sempre que ele reativar o campo de força.

Chefe: Jupis Robot DX

Depois que apanhar bastante, Jupis Robot entra na sua segunda forma: DX. Seus ataques são mais fortes e ele vai demorar bem mais tempo para morrer, mas não há nenhum segredo para derrotá-lo. Apenas use os seus melhores ataques e itens até que ele beije o chão.

Use o Save Point para se teletransportar até Main Street e vá, pela terceira vez, até o prédio da Galaxy Corporation. Dessa vez tudo vai dar certo e você sairá de lá com o Galactic Travel Visa renovado. Use o Save Point para voltar à nave. Depois das animações, vá para o Deck (a área a céu aberto) e fique ali até que Simon e Steve apareçam. Depois, volte à sala de comando.

CAP. 6: THE GUIDE
PLANETA: VEDAN

Saia da nave e pegue o elevador. Passe pelos dois portões cinzas e entre no trem. Saia do trem e da estação.

Myna

Quando chegar à rua, rola um diálogo e você tem que enfrentar alguns mafiosos.

Depois da batalha, siga para a parte de baixo do mapa, até a estrela. Cuidado com os monstros chamados Jellyman: eles têm um

campo de força que só é destruído com a Break Barrier Shot de Jaster. Chegando lá, entre no bar. Depois do diálogo, Deego entra no time e uma nova estrela aparece no mapa. Vá para lá. Compre o Mine ID Card na loja e saia. Vença a luta e volte para o bar. Depois do diálogo, siga sempre para a direita do mapa, até encontrar outro Save Point.

Entre na estação e embarque no trem. Ao chegar, saia da estação e entre na mina. Siga sempre adiante e em direção à direita do mapa, até encontrar um Save Point e um elevador. Desça por ele. Saia, vire à esquerda e continue sempre reto, sem se desviar do caminho, até chegar ao próximo elevador. Saia dele e prepare-se para enfrentar o...

Subchefe: Early Model Drill Rig

No início, apenas os braços do robô estão vulneráveis. Ataque de longe com sua arma secundária por trás. Depois que os dois braços forem destruídos, ataque o corpo (vulnerável apenas a ataques aéreos). Flash Sword será sua melhor habilidade.

Chefe: Gale

Serei bem claro aqui: você estará sozinho nessa batalha e NÃO VAI conseguir derrotar Gale se não aprender a se defender. Mantenha o dedo no R1 o tempo todo e solte apenas quando tiver certeza de que pode emendar um ataque bem-sucedido. Não tente seqüências grandes. Sempre que sua barra de energia cair para menos da metade, use uma Heal Potion e fique sempre sob o efeito da habilidade Top Dog.

Depois da batalha, teletransporte-se para perto do Angela's Bar, depois para a estação ao norte.

CAP. 7: VALKOG'S AMBITION
PLANETA: ROSA

Saia da nave e siga na direção sul até a estrela. Passe pelos portões e você estará em...

Sylvasard Desert

Siga sempre em frente pelo deserto. Quando chegar às ruínas, siga em direção à parte de baixo do mapa. Elas podem ser um pouco complicadas, então lembre-se de que certos muros podem ser ultrapassados com o pulo.

Quando avistar uma escadaria ao lado de um Save Point, suba por ela até começar uma animação. Depois dela, você dá de cara com Seed, um chefe que ainda não pode ser derrotado. Você deve apenas sobreviver aos ataques dele até que Desert Claw venha em seu resgate.

CAP. 8: CHASING A LEGEND
PLANETA: JURAIKA

De volta à nave, fique de frente ao leme, aperte ✖ e escolha o planeta Juraika. Teletransporte-se para dentro de Burkaqua Village e siga pela saída da direita no mapa. O caminho é longo, mas sem desvios. Siga sempre em frente até chegar a uma "sala" com duas saídas de lados opostos, sendo que uma delas tem um Save Point ao seu lado. Siga por esta sala e adiante até as portas do castelo. Entre e siga até o...

Subchefe: Dark Gigants

Para derrotar os vários gigantes, lembre-se de que eles são vulneráveis apenas a ataques aéreos, aqueles que você desfere enquanto pula. Habilidades como Desert Wind, que atacam a todos os inimigos de uma vez, não são úteis aqui.

Siga em frente até chegar a uma área ampla e cheia de escombros. Evite cair para os lados, pois é fácil se perder nessa área.

Em todo caso, siga sempre em direção ao lado direito do mapa, até chegar ao próximo Save Point. Agora, você vai passar por mais duas grandes áreas cheias de escombros. Basta seguir por cima, evitando cair para os lados.

A direção a tomar é sempre à direita do mapa, até chegar ao próximo...

Chefe: Mad Witch

Não entre na briga sem ter certeza de que possui itens de cura e ressuscitação

suficientes. Ela se teletransporta muito pelo cenário, então é uma boa idéia atacar mais com a arma secundária, se ela estiver bem evoluída. De resto, use suas melhores habilidades e boa sorte.

Após a luta, teletransporte-se de volta para a sala de controle da nave e rume para a sua próxima parada.

PLANETA: ZERARD

Teletransporte-se para Galaxy Corporation e siga para o norte. Agora a passagem para as Gladius Towers está liberada. Vá para a torre da esquerda e aproxime-se da barreira.

Depois dos diálogos, você recebe o Burst Mode Switch. Teletransporte-se de volta para as torres e volte para a frente da barreira. Use o Burst Mode Switch na interrogação e entre.

Gladius Towers

First Tower

1° andar: Assista ao diálogo e siga em frente para usar o elevador.

2° andar: Siga em frente. Depois de

subir a escadaria, vire à esquerda e vá em frente até o próximo Save Point e elevador.

3° andar: Vá em frente, virando à esquerda somente depois de subir a escadaria, até passar pela Shop.

Second Tower

3° andar: Siga em frente. Quando tiver a opção de virar à direita, vire e desça a escada. Continue em frente até avistar uma escadaria à esquerda e um Save Point à direita. Vá em direção a ele e entre no elevador ali perto.

4° andar: Vire à esquerda assim que possível. Pegue qualquer um dos dois caminhos e siga em frente, sempre em direção ao norte do mapa. Quando não for mais possível continuar ao norte, siga em direção ao lado direito do mapa até achar o próximo elevador.

5° andar: Já chegue virando à direita. Suba a escada, ande mais um pouco e desça a outra escada, então siga em frente e vire à direita assim que possível. Feito isso, siga em direção à esquerda do mapa até onde der, depois ao norte até encontrar a porta de saída desse andar.

First Tower

5° andar: Suba a escadaria à sua frente e vire para a esquerda. Continuar pelo único caminho possível até o próximo elevador.

6° andar: Saia e dirija-se em direção ao lado esquerdo do mapa, depois ao norte até chegar a uma escadaria. Ao encontrá-la, suba e vire à direita. Passe pela primeira entrada e entre na segunda. Logo à sua frente está o próximo elevador.

7° andar: Siga em frente até encontrar a porta iluminada.

Second Tower

7° andar: Siga em frente até subir a escadaria. Então vá para a esquerda e continue até achar o elevador que leva ao último andar.

Sala do Trono: Entre e prepare-se para enfrentar o...

Chefe: Phantom Gazel

Uma boa tática é atacar bem de longe, já que os ataques do chefe são quase todos de curto e médio alcance. A habilidade Illusion Sword, de Jaster, é ótima para isso. Quando for se aproximar, pule bastante para evitar os ataques rasteiros. Evite correr para perto dele quando ele se teletransportar, já que é nessa hora que ele usa os melhores ataques.

Depois de derrotá-lo, teletransporte-se de volta à Galaxy Coporation e siga para o norte, dessa vez indo para a entrada da torre da direita. Sim, você vai ter que subir tudo outra vez, só que pelo outro lado.

Second Tower

1° andar: Assim como no primeiro andar da outra torre, basta subir as escadas e entrar no elevador.

2° andar: Siga em frente até subir a escadaria, depois vá para à direita e vire novamente à direita assim que possível. Continue seguindo em frente até achar o próximo elevador.

3° andar: Vire para a direita logo na entrada e continue indo em frente até achar a porta iluminada.

First Tower

3° andar: O caminho aqui é descomplicado e sem desvios. Portanto, apenas avance normalmente até achar o próximo elevador.

4° andar: Siga na direção norte até subir a escadaria. Depois, vire à direita e siga reto até poder virar à esquerda. Quando puder, faça isso e siga em frente até avistar o próximo elevador.

5° andar: Tome o caminho da esquerda e suba na primeira escada que encontrar. Siga em frente até a porta iluminada. Entre e inicie uma batalha contra Seed. Assim como antes, você não poderá vencer, então apenas defenda-se e sobreviva por um tempo.

Second Tower

5° andar: Siga em frente até a escadaria e vire à esquerda. Siga então ao norte do mapa até achar o elevador.

6° andar: Vá em direção ao sul do mapa até achar o próximo elevador.

7° andar: Novamente um caminho sem desvios ou alternativas. Como diria o poeta: "Vai com fé!". A próxima porta luminosa não demorará a aparecer.

First Tower

7° andar: O jogo está facilitando a sua vida. É só seguir sempre em frente e com fé que você logo chega no próximo elevador.

Sala do Trono: Um pouco à frente está...

Chefe: Phantom Logan

Use a mesma estratégia do chefe anterior. Depois de derrotá-lo, volte para a nave e leve-a ao seu próximo destino.

PLANETA: VEDAN

Em Vedan, teletransporte-se para o Angela's Bar ou para o ponto próximo ao Item Shop e siga para onde está a estrela no mapa.

Depois da luta contra os guardas, você ganhará o Harry's Bell e estará no esconderijo dos órfãos.

Cancer King's Ruins

Saia do esconderijo e vá seguindo o corredor de água em direção à parte de baixo do mapa. Quando estiver na parte mais ao sul, você verá uma marca vermelha no mapa, indicando uma passagem. Caia por ela e vá em direção à estrela. Depois do diálogo, use o Harry's Bell na interrogação. Cruze a ponte e caia pela passagem à frente. A próxima entrada pela qual você deve descer fica também ao sul, um pouco à direita no mapa.

É hora de mais uma batalha contra o pentelho do Seed. Como sempre, não desperdice seus itens tentando vencê-lo. Apenas espere que a luta acabe e então caia na entrada ao sul. Continue rumando na

direção sul até achar a última passagem para descer e enfrentar o...

Chefe: Assault Walkers

Esta batalha é ridiculamente fácil. Basta desabilitar os campos de força deles com a Barrier Break Shot e descer a lenha.

CAP.9: THE MYSTERYOF EDEN
PLANETA: ROSA

Volte para a nave e tenha uma surpresa.

Chefe: Zegram

Apenas vá trocando golpes até que ele fuja.

Chefe: Seed

Apenas com Zegram, não há muita coisa que você possa fazer. O objetivo imediato é sobreviver até que Kisala e Jaster cheguem. Conseguindo isso, prepare-se para o momento que você estava esperando: dar uma sova no Seed. Desta vez, a luta será maior, mas você ainda não terá a chance de terminar com toda a energia dele. Lute até que um diálogo se inicie. Depois disso, ignore a luta e vá até os altares triangulares para assistir à próxima (longa) animação.

Chefe: Beast Seed

Ataque de longe com a pistola ou com a habilidade Illusion Sword até que a energia dele caia cerca de 50%. Nessa hora, Jaster se transforma e luta sozinho. Recue o tempo todo e defenda-se muito. Sempre que ele correr para longe, aproveite para dar muitos golpes com a habilidade Illusion Sword. É recomendado estar num nivel próximo ao 50.

Volte um pouco e salve o jogo, depois desça pela escadaria azul ao norte.

Maze of Temptation

O caminho não tem nenhum desvio, então siga reto até encontrar a estrela no mapa. Nesse ponto, você enfrentará mais um chefe.

Chefe: Ragnar

Apenas uma precaução: quando as esferas começarem a atacar com os lasers vermelhos, o melhor a fazer é parar de atacar e correr pela sala. Fora isso, utilize-se de suas melhores habilidades e você não terá muito trabalho.

Maze of Chaos

Siga em frente depois de derrotar o chefe. Na segunda sala quadrada, há duas saídas. Pegue a sul. Na terceira sala quadrada depois dessa, novamente o caminho pode se dividir. Pegue a saída da direita. Na segunda sala quadrada depois dessa, pegue a saída da direita. Quando chegar à sala com o mercador, vá para o sul. Depois do diálogo, siga em frente.

Maze of Decision

Esta parte é totalmente sem desvios, mas esteja preparado, pois é extremamente longa. Depois de muito andar, você vai ver que está perto do ponto marcado com a estrela no mapa. Salve, respire fundo e vá em frente.

Chefe: Sand Kraken

Primeiro, ataque as patas do monstro (ou use alguma magia que ataque a todos inimigos, como a Desert Wind de Jaster ou a Missile Squall de Simon). Quando a maioria delas ficar escura, ele vai se enterrar na areia.

Agora use a sua melhor habilidade e ataque sem dó a parte superior. Se quiser,

Para não sofrer muito, aumente o nível de seus heróis

"Ha ha ha! E disseram que o PS2 estava morrendo. Bando de tolos!"

Somente uma arma acaba com o chefe final

No deserto, fique atento às respostas certas

use a Monography Shot para alcançar o topo do monstro com mais facilidade. Repita isso até acabar com a criatura.

Depois da batalha, teletransporte-se de volta para Maze of Temptation e vá até o lugar onde você enfrentou Raghar. Use o Ancient Circuit na interrogação. Assista aos diálogos e animações e teleporte-se para o ponto onde iniciou o jogo ("Near the Church"). Siga em direção à estrela.

CAP.10: THE ILLUSORY OASIS

Kuje Desert

Siga em frente, sempre em direção ao sul. Nessa área você não pode apenas pegar o caminho mais curto: você deve andar pelo deserto todo, pois é preciso encontrar uma série de pessoas espalhadas pela área e tomar algumas decisões.

Eis a lista:

Encontre...	...e diga:
Um velho	Yes
Um homem caído	Yes
Uma menina	Yes
Uma mulher	Yes, No e Yes

Logo ao sul de onde o caminho se torna de novo um só, você vai chegar a uma vila.

Johannasburg

Vá para o local marcado pela estrela. Depois do diálogo, saia pelo sul da vila e entre na casa.

Chefe: Johanna

Ataque com cautela e procure apenas sobreviver no início da luta. Logo em seguida, Jaster se transformará. Aí sim você pode começar a lutar de verdade: corra em círculos, sempre a uma distância segura, e ataque de longe, com a arma secundária ou com a Illusion Sword. Quando ela criar cópias de si mesma, espere por um tempo até que esses clones

se dispersem.

Depois dos diálogos, volte para onde rolaram as lutas contra Seed e use o Eternal Keyplate na interrogação. Volte à sala de comando, aperte ✖ em frente ao leme e responda "Yes".

CAP.11: LEGENDARY PLANET PLANETA: MARIGLENN

Se quiser, pegue a roupa de Kisala atrás do trono. Depois, desça as escadas e pegue o elevador no centro do saguão. Saia pela parte de baixo do mapa e siga o caminho reto até encontrar com Yuvan. Depois do papo, siga em frente.

Ti'atha Forest

A floresta é densa mas a trilha não tem desvios. Apenas siga em frente até chegar ao ponto marcado com a estrela.

Chefe: Beast Albioth

Evite ficar próximo a ele, mas tenha em mente que a única parte frágil aos ataques é a cabeça. Como sempre, use muitos ataques a distância.

CAP.12: ALL GOOD THINGS...

Gulza Sanctuary

Siga em frente em direção à próxima estrela. Este é outro daqueles lugares em que a dificuldade está nos inimigos e não no ambiente, de modo que basta seguir sempre em frente para avançar. Depois de um tempo, você vai chegar a uma área com oito saídas. Três ao norte, quatro ao sul e uma à direita. Você deve seguir por todas elas, uma de cada vez, já que cada

uma leva a um dos sete Drigellums necessários para forjar a espada que você precisa. Começando pelo de cima à esquerda, em sentido horário:

Caminho 1 - Orange (Deego)
Na primeira divisão, vire à direita. Siga em frente até o fim.

Caminho 2 - Red (Jaster)
Apenas siga em frente até o fim.

Caminho 3 - Purple (Zegram)
Quando encontrar uma pequena passagem mais estreita à direita, ignore. Ela dá no mesmo lugar, mas é mais extensa. Fora isso, apenas siga em frente.

Caminho 4
Este é o último que você deve seguir. Complete os quatro de baixo antes de passar por aqui.

Caminho 5 - Blue (Steve)
Absolutamente nenhuma complicação neste caminho.

Tudo o que você deve fazer é seguir em frente.

Caminho 6 - Sky Blue (Jupis)
Tão simples quanto o anterior.

Caminho 7 - Green (Lilika)
Nenhum desvio aqui também.

Caminho 8 - Yellow (Simon)
Idem.

Siga pelo caminho número 4 (o da direita) até encontrar Yuvan. Ele vai lhe forjar uma espada sagrada usando os Drigellums que você pegou em cada um dos sete caminhos.

Esta espada é a única que consegue afetar o chefe final, então equipe-a desde já e fique com ela. Siga em frente.

CAPÍTULO 13: TO ETERNITY

Mother's Lair

O caminho aqui tem algumas divisões.

Na primeira delas, vá para a parte de baixo do mapa (à sua direita). Na segunda, vá para a direita do mapa (à sua esquerda). Na terceira, que tem um Save Point bem na divisão entre um caminho e outro, vá para a esquerda (tanto sua quanto do mapa). Logo a seguir tem mais uma, onde você deve ir em direção ao norte (à sua direita). Siga em frente até o mapa ser "trocado" (você vai perceber). Você ainda vai caminhar um bom pedaço antes de surgir uma outra divisão, na qual você pode seguir em frente ou virar à direita (esquerda do mapa). Vire. Quando chegar ao próximo Save Point, verifique se não há nenhum item que você queira comprar ou equipar, se os seus estoques de cura estão altos, se você está bem treinado e se já aprendeu boas habilidades com todos os membros da equipe.

Quando avançar, terá que enfrentar o último chefe, então prepare-se bem. Quando achar que está pronto, siga em direção à (última) estrela.

Chefe: Mother

Não esqueça que você deve estar usando a espada sagrada Zeo Sychros para

causar dano à Mother. Use a Monography Shot para criar plataformas e chegar até a sua cabeça, ou ataque de longe usando a técnica Illusion Sword. Se os personagens estiverem em níveis por volta de 50 ou mais, a batalha deve ser fácil.

Chefe: Mother (Segunda Forma)

O esquema para matá-la é similar ao da primeira forma, com a diferença de que agora não é possível criar plataformas para escalar. Logo, ataque a distância mesmo. Técnicas triplas ou duplas, como Supernova, são bastante eficazes.

Chefe Final: Demon Battleship

Para esta batalha, os heróis se separam e partem para a briga um de cada vez, em locais diferentes. Não esqueça de defender bastante e de ficar de olho no HP, já que, se morrer, vai ter que batalhar de novo com as duas formas da Mother.

Deego: Atire no anel para que a mão se abra. Espere que ela tente um ataque, então corra até ela, pule e faça um combo aéreo. Repita até derrotá-la. A habilidade Top Dog ajuda bastante.

Simon: A melhor estratégia é usar alguma habilidade que fortaleça o seu ataque e ficar na frente do bicho, pulando e atacando sem parar com a arma principal. Desse modo vai ser difícil para que ele ou os canhões externos o acertem. Mas tome cuidado com o ataque da mordida. Cronometre mentalmente os movimentos do monstro, antecipe a mordida e defenda. Missile Squall é uma ótima pedida para quando ele estiver quase batendo as botas.

Steve: O inimigo é igual ao do Simon, então use exatamente a mesma estratégia.

Lilika: Defenda-se dos tiros do inimigo (eles vão tirar muito pouco do seu HP, de modo que é melhor defender do que fugir) e então use o pouco tempo disponível para atirar uma ou duas flechas no globo vermelho. Em seguida, defenda-se novamente. Repita até detonar o globo. Fortaleça suas flechas com Blast Arrow, Warrior God's Cry ou Serpentine Arrow.

Jupis: O inimigo é a mesma mão que você já enfrentou com o Deego, portanto use a mesma estratégia.

Zegram: Os únicos ataques perigosos são os tiros de energia verde que ele solta para cima. Tente desviar. Para derrotá-lo, corra para a sua esquerda e mire no braço ou ombro direito dele. Atire ali e ele começará a socar o chão. Quando ele terminar, suba pelo braço, use alguma habilidade de fortalecimento (Drunker Burst, Fire Sword, Twin Swords...) e mande ver na cabeça dele. Repita.

Kizala: Cole na cara da mulher e fique pulando e atacando sem dó nem piedade. Quando ela mover a cabeça levemente para trás, defenda-se.

Jaster: A batalha dele é mais demorada, mas nem por isso é mais difícil. A cabeça tem duas áreas que podem ser atingidas, e o chefe estará sempre se defendendo com uma das mãos.

Alterne a mira para deixá-la na área que ele não está defendendo. Ataque muito, defenda sempre que não estiver atacando e não seja pão-duro com os itens de cura. Afinal, você não vai mais precisar de nenhum deles depois disso, não é?

>> **Jaster** Rogue só queria conhecer o espaço. Acabou se metendo em uma encrenca das brabas

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Atari
- **Produtora:** Etranges Libellule
- **Gênero:** Aventura
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 8,0

Inúmeros quebra-cabeças. Prato cheio para quem aprecia desafio

GAME E FILME são baseados no livro de mesmo nome de Luc Besson, diretor de filmes como *O Quinto Elemento*. O garoto Arthur precisa salvar a casa de seus avós, que está prestes a ser demolida. Então, sai à procura de um lendário tesouro escondido na terra dos Minimoys, um povo minúsculo que vive em harmonia com a natureza. Nessa terra ele conhece Selenia e Bétamèche, que ajudam na busca e ainda procuram soluções para salvar o mundo dos Minimoys da destruição.

ARTHUR and The Invisibles

Uma inesperada surpresa com cara de jogo infantil

QUANDO O JOGO *Arthur and the Invisibles* apareceu na minha mesa, torci o nariz pois imaginei estar diante de mais um jogo de ação sem maiores atrativos.

Mais tarde, quando descobri que se tratava de um livro que virou filme e, por último, se tornou um jogo, meu nariz praticamente deu um nó, já que oito entre cada dez jogos que são baseados em filmes são horriveis.

Às vezes é bom se enganar. Este é um jogo que vai totalmente na contramão dessas estatísticas. Além de ser um ótimo

game, com elementos de sucesso de dezenas de outros do mesmo estilo, conta com uma história interessante e envolvente.

Quem estiver disposto a enfrentar a aventura deve se preparar para resolver centenas de quebra-cabeças, que devem ser resolvidos explorando as distintas habilidades de cada um dos personagens. Só que esse monte de quebra-cabeças é um trunfo e um problema ao mesmo tempo, já que vários deles se repetem muitas vezes.

Felizmente, tudo no jogo trabalha em perfeita harmonia para tornar a experiência agradável. Os cenários são bonitos e detalhados, a trilha sonora praticamente descreve os acontecimentos na tela, acelerando nos momentos cruciais e voltando a ser mais cadenciada nas horas em que as coisas ficam mais calmas. Os efeitos sonoros completam o clima: dá para ouvir gritos de socorro no fundo e som dos mosquitos, que são os inimigos, constantemente.

E olhe só como são as coisas: por incrivel que pareça, além de ter ficado surpreendido com esse do bom jogo, agora quero assistir ao filme. E para você não ficar perdido, bolamos um guia com a explicação de tudo o que é preciso para não ficar preso em nenhum lugar dos cenários.

>> São mais de trezentos enigmas para quebrar a sua cabeça

Dicas

Personagens

>> O trio de personagens declarou guerra aos mosquitos

Dicas preciosas para você não perder tempo e nem energia à toa.

AS BATALHAS

No momento de maior ação, os homens é que têm papeis fundamentais. Bétamèche é quem possui o melhor ataque: lançar projéteis de uma boa distância, o que acaba diminuindo as chances de ele ser atingido. Arthur possui ataques mais fortes, mas se torna vulnerável. A grande vantagem do personagem que dá nome ao jogo é que ele tira os escudos do inimigo. Basta se aproximar e apertar o botão ● várias vezes.

MOSQUITOS

Sao os inimigos principais do jogo, mas é só jogar pólen neles que tudo se resolve.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Toda vez que derrubar um inimigo, não se esqueça de dar o golpe de misericórdia para acabar com ele de uma vez: pule e em seguida aperte o botão ■ para atacar.

PLANTAS CARNÍVORAS

São minúsculos pontos rosas que ficam escondidos no meio da grama. A melhor maneira de se livrar momentaneamente deles é usando o ataque de longa distância do Bétamèche ou então jogando uma bola de pólen nela. Caso uma delas pegue você, o jeito é apertar o botão ■ para conseguir fugir.

JAULAS

Se algum de seus personagens ficar inconsciente durante a batalha, ele pode ser capturado e colocado em uma jaula. Corra, suba na jaula e aperte o botão que aparece na tela para salvá-lo. Caso contrário ele será levado e transformado em um escravo.

SELINIA
A irmã de Bétamèche é meiga, mas não fraca. Possui uma faca ideal para as batalhas capaz de cortar arbustos que estão obstruindo o caminho.

ARTHUR
O garoto que tenta ajudar seus avós possui a habilidade de subir nos beirais das montanhas e, com isso, alcançar lugares onde mais ninguém pode chegar. Também é ótimo para desarmar inimigos.

BÉTAMÈCHE
Um baixinho engraçado e muito esperto. Consegue lançar projeteis à longa distância, o que faz dele um personagem perfeito para as batalhas. Também possui a habilidade de tocar cascos de caramujos, o que pode ajudar a abrir algumas portas.

Itens

Entenda os elementos do cenário:

PÓLEN

São grãos amarelos produzidos pelas flores que servem como arma contra alguns inimigos. Para carregar um ao seu

lado, como se fosse uma bola de futebol, aperte o botão ▲; para passar o pólen para um dos seus parceiros, você deve apertar ■. Quando precisar de mais alguma bola de pólen, basta acertar um golpe na flor mais próxima.

RUNA MINIMOY

É um conjunto de 26 pedras escondidas pelo mundo dos Minimoys. Elas representam todos os valiosos tesouros desse mundo.

FLOR GIGANTE

Existem flores enormes que se abrem quando você se aproxima. Suba nelas com todos os personagens que estiver controlando. Quando todos estiverem deitados, a tela de save aparece.

MUL-MUL

São os minúsculos seres que estão sendo aprisionados. Existem centenas de Mul-Muls para encontrar por todas as fases do jogo. Achar todos eles é uma das tarefas opcionais.

OVOS DE LIBÉLULAS

São bolas verdes espalhadas pelos cenários. Junte 20 ovos na bolsa e você poderá trocá-los por uma barra de energia no seu marcador. Para efetuar a troca, aperte e segure L1. Quando a transferência estiver completa, solte o botão.

BOLSA DE OVOS

São bolsas rosas escondidas pelas fases. Elas aumentam a sua capacidade de carregar ovos de libélulas.

CHAVES

Durante as batalhas, os portões são fechados para evitar que você fuja da armadilha. Para abri-los, você precisa pegar as chaves que estão com os inimigos que possuem um brilho azul. Pegue uma chave de cada vez. Use-as no cadeado, apertando o botão ● até apagar todas as luzes ao redor do seu marcador de energia.

ARCO-ÍRIS

Esses simbolos aparecem em certos momentos do jogo. Sempre que cruzar um deles, uma nova habilidade de

um dos seus personagens será disponibilizada. Não deixe de cruzar todos os arco-iris.

MUSGO LARANJA

Os locais onde esse musgo se acumula parecem possuir uma grama alaranjada.

Pule e dê um golpe nessas áreas para fazer os caramujos aparecerem. Destrua-os para ganhar ovos de libélulas.

Quebra-cabeças

Toques para a solução dos enigmas do jogo:

PEDRAS AZUIS

Pisando nessas pedras, você aciona

mecanismos que abrem portas. Depois de acionados, você não precisa mais pisar nelas. Alguns conjuntos de pedras precisam ser apertados por dois ou três personagens ao mesmo tempo para funcionar. Para pisar em vários ao mesmo tempo, deixe um personagem em cima da pedra, aperte R1 para controlar outro e siga até a próxima pedra.

PEDRAS LARANJAS

Essas pedras são parecidas com as azuis, mas só abrem a porta enquanto houver algum peso em cima delas.

Também há conjuntos de pedras laranjas que devem ser acionados por dois ou três personagens ao mesmo tempo.

BARRA DE CONTRAPESO

São postes com detalhes azuis. Pule na barra e aperte seguidas vezes o botão ■. Isso aciona o dispositivo que abre a porta. Alguns postes estão sem a barra; para restaurá-la, você deve passar alguns ovos de libélulas no local.

BLOCOS GRANDES

Existem blocos cinzas que obstruem a passagem ou escondem itens secretos. Eles são impossíveis de empurrar por um único

personagem. Verifique a quantidade de marcas brancas na pedra que indica o número de personagens necessários. Fique atento às pedras que aparecem no caminho: elas devem ser destruídas.

BLOCOS PEQUENOS

São blocos que podem ser colocados em cima das pedras coloridas. Isso possibilita a abertura de portas sem a necessidade de deixar um personagem no local. Em alguns momentos, será necessário levantar a pedra para chegar ao local indicado. Para levantar um nível, dois personagens são suficientes; para dois níveis, os três precisam ajudar.

SOMBRAS NAS PAREDES

Existem marcas cinza escuro nas paredes. Empurre um bloco até esse local para alcançar níveis mais altos no cenário.

BEIRAIS NAS MONTANHAS

Arthur pode escalar esses pontos. Não deixe de olhar o cenário em busca deles. Uma barra de luz aparece em volta da sua energia. Se ela se esgotar, sua força vai embora e você cai.

ALAVANCAS DE PORTAL

Existem algumas alavancas que só podem ser movidas por três personagens. Elas fecham um portal e abrem outro para a nova área da fase. Certifique-se de trazer todos os personagens até o local.

BALANÇA DE PORTAL

São duas pedras que funcionam como uma balança. Pule com os três personagens na pedra mais alta e repita o procedimento até baixá-la por completo. Isso faz com que o novo portal seja aberto.

ÁRVORES GIGANTES

Parecem com um bloco gigante, mas não estão completamente soltas. Empurre com todos os personagens. Quando a sua força estiver acabando, pare alguns segundos e volte a apertar o botão ■. Faça isso três vezes e a árvore cairá formando uma ponte.

TOTEM

São pedras espalhadas pelo cenário que devem ser montadas em cima do pedestal, formando um totem. A ordem é boca, olhos e, por último, cabeça.

CÍRCULOS BRANCOS NO CHÃO

Coloque uma pedra nesses locais, suba e pule para encontrar bolsas novas.

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Promoção 1
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

Promoção 2
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratelllogames.com.br**

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - 2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

>> por Amer Houchaimi

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Carregado de mitologia, este RPG dá uma aula sobre os deuses nórdicos e muito trabalho para os jogadores. Mas não para quem lê a D&T

O PRIMEIRO *Valkyrie Profile*, para PS1, foi um sucesso cult: pouca gente jogou, mas aqueles que o fizeram não se arrependem do tempo gasto com o game. Recentemente, o título foi relançado para PSP e, lógico, muito mais gente teve acesso a ele. Aproveitando a onda, a Square-Enix resolveu fazer uma belíssima "prequel" (espécie de seqüência que se passa antes dos acontecimentos originais) para agradar ainda mais aos fãs. *Silmeria* é ambientado antes do primeiro *Valkyrie Profile* e conta a história de uma deusa que pretende declarar guerra ao panteão nórdico. Menina corajosa essa, hein!

Este é, sem sombra de dúvida, um dos melhores e mais difíceis RPGs lançados para o PS2, com belíssimos gráficos, som soberbo e uma dificuldade capaz de tirar do sério até o Papa. Mas não se preocupe: nós estamos aqui para ajudá-lo.

Tudo o que você precisa fazer é encher um canecão de refrigerante (não siga o exemplo dos vikings que se empanturravam de cerveja), pegar uma perna de carneiro assada e seguir nosso detonado.

TUTORIAL

COMO LUTAR:

As lutas neste game sao bem diferentes dos RPGs habituais. Em primeiro lugar, os inimigos aparecem no cenário. E basta tocá-los para que a luta comece. Em seguida, seu grupo passa para um cenário de batalha com os inimigos ao redor. Para ter sempre a vantagem na luta, golpeie os inimigos ainda no cenário, antes da luta propriamente dita ser iniciada. É possível andar livremente pelos mundos de jogo e há um mapa no topo da tela indicando os inimigos e suas posições. Para atacar, posicione-se próximo ao inimigo e aperte um dos botões do controle. Cada personagem do grupo é designado para um botão e isso pode ser configurado da maneira que você quiser.

Porém, antes de se posicionar, preste atenção na "linha de ação" dos inimigos, representada por um espaço vermelho no chão em frente a eles. Esta linha determina qual o raio de ação dos inimigos; é só ficar de olho nela para saber qual o melhor ângulo de ataque. Uma barra no canto esquerdo da tela vai sendo carregada de acordo com seus ataques. Se ela chegar a 100, os personagens poderão utilizar ataques especiais se estiverem equipados com as armas apropriadas. Por isso, confira a descrição das armas antes de equipá-las. Algumas permitem mais de um ataque; basta apertar o botão do personagem mais de uma vez quando a arma estiver equipada. Não existe uma receita de combo perfeito para encher a barra de especial; portanto teste todos os personagens e use aqueles cujos ataques mais lhe agradam.

Se quiser acabar logo as lutas, ataque e mate exclusivamente o chefe (sinalizado por um quadrado laranja no mapa). Isso encerra a batalha instantaneamente, mas seu grupo não ganha Skill Points e não aprende habilidades necessárias para o decorrer do jogo. Se quiser fugir, siga até os pontos do cenário que têm uma linha amarela. Para se afastar rapidamente dos inimigos, corra com R1. Para separar o grupo, aperte o direcional digital para ← ou → para escolher

>> Silmeria ousou desafiar o deus Odin. Isso é que é determinação feminina!

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Square-Enix
> **Produtora:** Square-Enix
> **Gênero:** RPG
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 9,0

Apesar do desafio cabeludo, é um prazer jogar este ótimo RPG

um personagem para controlar e depois, aperte ↑ ou ↓ para separá-lo dos outros.

CRISTAIS DE SILMERIA

Enquanto anda pelos cenários, a deusa Silmeria pode disparar pequenos cristais de energia que congelam inimigos e objetos; uma ótima maneira de evitar confrontos indesejados. Se disparar um segundo cristal em um alvo já congelado, ela troca de lugar com ele; o que é perfeito para chegar a locais de difícil acesso.

EINHERJAR

Durante o game, você encontra diversos personagens que se unem a seu grupo: são os Einherjar. Essa união acontece quando armas são encontradas pelo cenário (não em baús, mas nos próprios cenários), e eles permanecem com você até atingirem um determinado nível, quando podem ser liberados de seu grupo para sempre.

Mas se não quiser, você não precisa liberar nenhum deles. É melhor ter um grupo grande de personagens do que simplesmente soltá-los e ficar com os itens que eles deixam.

Mais à frente neste detonado, você encontra a localização dos Einherjar de cada uma das fases. Mas tenha em mente que os personagens que surgem são aleatórios e não há como influenciar a escolha.

SEALED CRYSTALS

Esses cristais podem ser encontrados em algumas fases e causam efeitos específicos no grupo e no cenário. Alguns aumentam a força, outros deixam um determinado tipo de magia mais eficiente e por aí vai.

Só é possível carregar um cristal por vez, e isso afeta o grupo. Quando são deixados em pedestais no cenário, afetam a área. Há fendas nos cenários e é possível deixar qualquer cristal que esteja em posse de seu grupo nelas. Dessa forma, os cristais que forem encontrados em uma fase poderão ser usados em outras, contanto que também tenham fendas para retirada de cristais.

EXPLORE AS FASES

As fases não são complicadas como os cenários de *Final Fantasy XII*, por exemplo. Uma vez que são em progressão lateral, basta ficar de olho no mapa, que pode ser ampliado com o botão R2.

Todos os caminhos estão bem claros, e explorar totalmente as fases, na maioria das vezes, não leva mais do que meia hora. Portanto, trate de se mexer! E memorize bem onde está a saída, para o caso de uma retirada de emergência.

POR FIM: SUBA DE NÍVEL

Silmeria é um game em que os combates podem ser vergonhosamente difíceis em certos momentos. Isso, de maneira geral, ocorre porque os inimigos estão em um nível bem mais alto do que o do seu grupo. Acostume-se a passar algumas horas subindo de nível com os personagens sempre que chegar a uma nova locação, pois em muitas batalhas com chefes, a única coisa que separa uma vitória de uma derrota é o nível do seu grupo.

Além disso, ter um nível elevado traz outras vantagens que serão explicadas a seguir. Por isso, não tenha preguiça: coloque uma música relaxante em seu som e comece a ganhar esperiência.

DETONADO

• CAPÍTULO 1

Solde

Após assumir o controle de Alicia, dê uma volta pela vila e pegue todos os itens que encontrar, entre em todas as casas e fale com todas as pessoas.

Antes de sair da vila, vá até o Inn e salve o jogo.

Lost Forest

Einherjar: Mythra

Avance pelo cenário e o jogo lhe ensinará os controles. Apenas siga as instruções que forem passadas.

Royal Underground Path

Einherjar: Richelle/Sylphide/Jessica Kraad/Roland

Siga sempre para a direita se quiser chegar logo ao fim da fase. Quando encontrar a ponte quebrada, você consegue também Dylan.

Pegue a espada Shanshir que está próxima ao Save Point e não esqueça de gravar seu progresso, pois há um chefe logo à frente.

Chefe: Ballistic Rhyno

A melhor maneira de enfrentar este chefe é se posicionar lateralmente a ele e atacar uma de suas garras sem parar.

Apesar de não parecer, a garra sofre danos e sua proteção acaba quebrando, o que deixa o chefe exposto a seus ataques.

Permaneça do lado sem proteção e ataque o inimigo até finalizá-lo.

• CAPÍTULO 2

Dipan

É possível entrar em todas as casas e estabelecimentos da cidade, portanto faça isso e converse com todos. Depois, durma e salve o jogo no Inn.

Quando chegar ao fim da cidade (portões do castelo), há dois guardas conversando. Após esta cena, volte para o início da fase e vá para a direita. Seguindo pelo caminho, neste local é possível entrar no castelo.

Dipan Castle

Esta fase só pode ser visitada uma única vez, portanto explore-a muito bem para conseguir todos os itens disponíveis aqui. Você vai precisar deles.

Durante esta fase, você encontrará barreiras vermelhas que só desaparecem quando objetos vermelhos próximos a elas (e bastante fáceis de localizar) são destruídos. Use os inimigos como plataformas a fim de alcançar lugares mais altos.

Equipe a espada Crest Estoc assim que conseguí-la. Essa arma permite o primeiro golpe especial de Alicia durante as batalhas quando a barra de ataque especial estiver cheia.

Chefe: Chaos Ooze

Dê a volta na sala, posicione-se nas costas do chefe e fique afastado dele até chegar a esse ponto. A melhor maneira é seguir próximo às paredes da sala. Quanto mais longe dele você estiver, menos danos seus disparos causarão.

Quando chegar às suas costas, não perca tempo atacando os tentáculos: se forem destruídos, o chefe pode fazê-los crescer novamente. Ataque seu corpo e tente encher a barra de especial para usar o ataque final de Alicia.

Kythena Plains

Moleza. Basta seguir todo o caminho para a esquerda.

• CAPÍTULO 3

Coriander

Para que a próxima fase apareça, é preciso falar com todas as pessoas da vila, inclusive as que estão na taverna e no Inn.

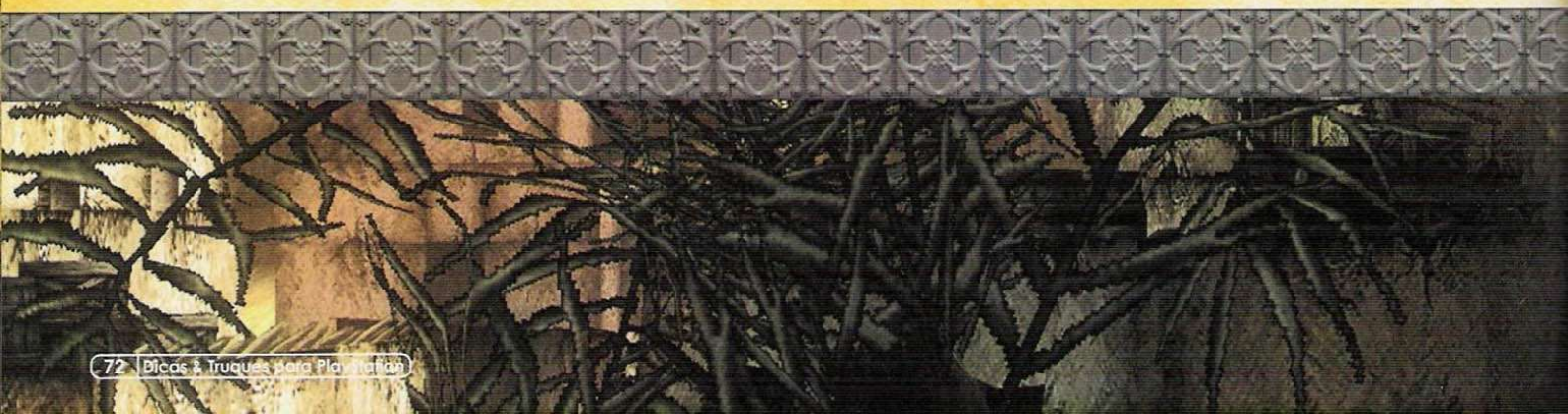
Serdberg Mountain Ruins

Einherjar: Celes/Tylith/Woltar/Alm

Sealed Stones: Misty Commandment, Masochistic Commandment, Heavy Black Anchor's Commandment, Swordian Protection

Aqui, surgem os primeiros Sealed Stones. Há três pontos nesta fase que aparecem no mapa, mas que são acessíveis somente se certas partes do cenário forem quebradas. Dois destes pontos estão no chão, e é preciso arremessar algo pesado de uma grande altura sobre estes locais para que eles se quebrem. Próximo a estes pontos, existem dispositivos parecidos com grandes lentes. Empurre-os para perto dos locais que precisam ser quebrados e cristalize-os. Pule sobre estes locais e atire nos dispositivos já cristalizados para trocar de lugar com eles e para que eles caiam e quebrem o chão. Se não funcionar, saia da sala e tente novamente.

Há um local com um círculo vermelho no chão, e é preciso colocar um destes dispositivos sobre ele para que uma escadaria seja criada. Antes de fazer isto, siga para a direita da sala, onde há um



caminho escondido (é preciso golpear a parede algumas vezes para revelá-lo). Depois, coloque o dispositivo sobre o círculo vermelho para avançar.

Chefe: Wyvern/Upper & Lower Lizard

O inimigo não é muito difícil. Apenas siga atacando com combos e restaurando sua energia com itens e magia quando necessário. Traga itens para curar o status "poison" também.

Quando perder metade de sua energia, o chefe se divide em duas partes. Aquela

que ficar no chão é fraca e pode ser facilmente derrotada, mas é melhor continuar atacando a parte voadora do dragão para finalizar logo a batalha.

Terminando esta fase, volte para Coriander e fale com todos novamente. Isso causa o surgimento de uma fase opcional no mapa.

Ancient Forest (Opcional)

Einherjar: Chrystie/Sha-Kon

Sealed Stones: Dignity-Dropping Sheath's Commandment, Handcuffs' Commandment, Sting Protection, Treasury Protection

Há inimigos bastante difíceis aqui, portanto é bom ficar nos primeiros setores da fase ganhando nível. A partir do Save Point, há dois caminhos: o da esquerda leva ao Dinossauroid (um oponente bastante difícil no momento) e o da direita leva ao chefe. Fica a seu critério enfrentar o Dinossauroid agora ou mais tarde, mas é recomendado voltar depois, com mais nível.

Chefe: Griffon

Não há grandes segredos aqui, apenas ataque o chefe sem dar trégua para ele. Se estiver em um nível alto, a luta não trará complicações.

Villnore

Aqui há uma menina que vende flores. Quando equipadas como acessório, essas flores aumentam a energia de seus personagens. Siga o mesmo procedimento de todas as vilas: fale com todos os personagens, cheque todas as casas e lugares, compre e venda tudo que precisar. Depois que você fizer tudo isso, duas fases novas surgirão no mapa.

Aldoula Temple on the lake

Einherjar: Khanon/Phyres/Erdhe

Sealed Stones: Cracking Commandment, Icy Protection, Golden Protection

Os ataques de gelo causam muito mais danos que o normal nesta fase. Tome muito cuidado com os inimigos que usam o ataque Frigid Damsel, pois ele causa danos enormes ao seu grupo. Se for preciso, fuja.

Em um trecho da fase, há um grande bloco que pode ser empurrado. Jogue-o no canal de água da esquerda para liberar o caminho que leva ao chefe.

Chefe: Kraken

Existem duas correntes neste cenário que, se destruídas, esvaziam o lago e permitem o confronto direto com o inimigo. Esqueça-as, pois há uma forma muito melhor de vencê-lo. Separe o grupo em dois, com Lezard de um lado do lago e três lutadores do outro. Quando Kraken se aproximar de Lezard, faça os três lutadores seguirem na direção do chefe e atacá-lo. Quando ele seguir na direção do grupo, use o ataque Thunder Storm de Lezard.

Fique neste pingue-pongue até o chefe bater as botas e mantenha a energia do grupo sempre cheia pois em certos momentos o chefe pode usar o perigoso ataque Tidal Wave.

Turgen Mine (Opcional)

Einherjar: Lylia/Millidia

Sealed Stones: Gold-Eating Insect's Reason, Alarm Bell's Protection, Karma Flame's Reason, Shackles' Commandment

Os inimigos aqui são muito fortes, é recomendável estar no nível 15 ou superior antes de encarar esta fase. Cuidado especial com os enxames, que são afetados somente por magia.

Chefe: Queen Wasp

Primeiro, elimine todos os inimigos comuns da sala. Em seguida, concentre seus ataques na vespa rainha.

O único risco real aqui é o ataque "Vary Omega", que pode ser detectado sempre que uma névoa verde aparecer ao redor do chefe. Quando isto acontecer, esconda-se atrás de um dos pilares ou vá para a outra sala, voltando depois para terminar o serviço e escondendo-se novamente quando preciso.

Kalstad

Mesmo procedimento das outras cidades. Há um mercador no primeiro andar do Inn.

Sahma Desert

Einherjar: Aaron/Zunde/Dyn

Apenas siga em linha reta.

Surts Volcano Caverns

Einherjar: Sophalla/Arcana Psoron/Farant

Sealed Stones: Life Spirit's Protection, Wall's Protection, Colorless Reason, Light Fluffy Commandment, Ice Block's Reason, Flaming Protection

Os inimigos desta fase não são afetados por ataques de fogo. Mas como é de praxe em RPGs, ataques de gelo são bastante eficientes.

Chefe: Evolve (Normal/Lava)

Desta vez, são duas batalhas consecutivas, portanto é bom estar muito bem equipado e com a energia cheia. Não utilize magias de fogo, pois elas restauram a energia do chefe.

Na primeira parte da luta, posicione-se nas costas dele e ataque para encher a barra de especial. Quando precisar recuperar energia, simplesmente circule em volta dos pilares e, logo em seguida, volte a atacar.

Na segunda etapa da luta, tome cuidado com o ataque de longo alcance do chefe. Quando ele o utilizar, use alguma magia de gelo (é recomendável trazer Lezard para esta luta) para que o inimigo volte a usar os ataques de curto alcance. De resto, ataque por trás e use especiais.

Crell Monferaigne

Faça o mesmo que fez em todas as vilas. Na saída, haverá duas novas fases.

Chateau Obsession (Opcional)

Einherjar: Seluvia

Sealed Stones: Soul-Shaving Hook's Commandment, Shield's Protection, Lightless Jump's Commandment, EXP-Coveting Tapir's Reason

Aqui é preciso usar a tática de cristalizar e trocar de lugar com os inimigos em muitos trechos para alcançar alguns dos itens. É possível fazer o mesmo com algumas rochas.

Novamente, é recomendado passar algum tempo ganhando level antes de se aventurar pela fase.

Chefe: Lady Clio

A maior ameaça durante esta luta são os monstros que acompanham a chefe, portanto primeiramente livre-se de alguns deles para não ser atrapalhado.

Lady Clio não é muito forte. Concentre-se nos ataques e especiais, restaurando energia quando necessário.

Crawsus Forest Ruins

Einherjar: Fraudir/Circe/Rasheeka Falx/Adonis

Sealed Stones: Earthly Protection, Thunder's Protection, Muddy Reason, Thunder Cloud's Reason

Um dos inimigos normais da fase (Land Kraken) só aparece se as Sealed Stones Earthly Protection ou Muddy Reason estiverem posicionadas sobre altares. Então, é uma boa idéia removê-las quando as encontrar.

O chefe da fase pode ser encontrado atravessando-se uma ponte elevadiça próxima ao Save Point.

Chefe: Hydra

Ele é bastante devagar, por isso é fácil se afastar para recuperar energia ou curar status negativos. Atraia-o para fora da água e ataque com especiais quando a barra ficar cheia, sempre posicionando-se em suas costas.

Lembre-se de sempre manter o chefe nas partes do cenário que contenham terra firme. Quando ele está na água, a luta fica mais complicada.

Dragonscrypt

Einherjar: Lydia/Atracia

Esta fase é bastante curta e não possui chefe. Apenas avance, coletando todo o tesouro que encontrar e não esquecendo de pegar o Einherjar disponível aqui.

Palace of the Venerated Dragon

Einherjar: Xehnon/Masato/Gerald Ehlen/Guilm/Lwyn/Crescent

Sealed Stones: EXP-Providing Friend's Reason, Catapult's Commandment, Sword As The Offering Commandment, Only Life As The Food Commandment, Powerless Cotton Hat's Commandment

Esta é a última fase antes do quarto capítulo e há alguns objetivos que só podem ser realizados antes de seu término; como, por exemplo terminar a fase Chateau Obsession e chegar ao level 40 com Leone e Arngrim para ganhar armas incrivelmente fortes. É trabalho duro, mas vale muito a pena: essas armas são tão ridiculamente poderosas que facilitam sua vida até nos combates com os chefes finais. Então, deixe a preguiça de lado e vá subir de nível!

Para chegar ao chefe, é preciso ter a posse da Red Flame Stone, que você consegue com a derrota de um dos inimigos da fase.

Ao final deste capítulo, Leone e Arngrim deixam o grupo.

Chefe: Dragon Zombie

Nas costas do dragão, há uma Sun Jewel. Destrua-a. E há mais duas Sun Jewels atrás das paredes do cenário. Derrube as paredes e destrua as jóias.

Em seguida, posicione-se nas costas do dragão e ataque com combos e especiais. Caso precise recuperar energia, afaste-se dele e use magias.

É possível enfrentar este chefe outras vezes, bastando checar o canto esquerdo desta parte do cenário novamente. Esta é uma maneira eficiente de subir de nível (especialmente com Arngrim e Leone).

• CAPÍTULO 4

Sukavia Gorge

Einherjar: Aegis

Esta fase é opcional, uma vez que é possível usar Kythena Plains. Mas como há um Einherjar aqui (o último do jogo por sinal), é bom cruzar este cenário.

De Solde para o Royal Underground Path

Em Solde, siga para o porto e, em seguida, vá para Lost Forest. Siga até o fim do caminho para enfrentar um chefe.

Chefe: Ull

Ull é um inimigo que não dá muito trabalho. Primeiro, derrote os Aesir que acompanham o chefe. Quando sobrar apenas ele, use combos e especiais e afaste-se para recuperar AP e energia sempre que for necessário. O único perigo real é o ataque especial Despair Flight, que pode causar danos consideráveis.

Caso tenha as armas ganhas com o Level 40 de Arngrim e Leone, esta batalha é muito fácil.

Dipan Castle

Novamente, esta é a última fase antes do fim do capítulo. Se Lezard e Dylan estiverem com Level 45 ou mais, outras duas armas bem fortes serão dadas a você.

Há um mercador nesta fase, portanto dê uma bela atualizada em seus itens quando o encontrar.

Os chefes do castelo são bastante fortes, caso você não possua as armas especiais ganhas ao final do capítulo 3, é melhor subir pelo menos até o nível 50 antes de enfrentá-los.

Chefe: Gyne & Walther

São dois de uma vez e podem dar uma bela canseira caso seu nível esteja baixo.

Ataque Gyne primeiro, pois sua energia é menor. Use combos e ataques especiais e permaneça em movimento para diminuir a chance dos dois inimigos se aproximarem muito e atacarem em seqüência.

Se tiver o item Holy Gem ou a magia Prevent Sorcery, use-os: há uma boa chance de que eles impeçam os chefes de usar magias.

Após vencer esta batalha, salve o jogo e volte no cenário até encontrar mais um chefe. Tenha em mente que este momento entre as duas batalhas é a última chance de subir os níveis de Lezard e Dylan.

Chefe: Ahly & Arngrim

Concentre sua ofensiva primeiro em Arngrim, pois ele tem ataques mais fortes mas sua energia é menor. Caso ele utilize seu ataque especial, afaste-se e cure sua energia imediatamente, partindo para o contra-ataque o mais rápido possível para não dar espaço para reação.

Vencido o grandalhão, concentre seus ataques em Ahly. Ela bloqueia um bocado, portanto tente atacar sempre pelas costas, curando-se quando necessário.

Com o término deste capítulo, Lezard e Dylan deixam o grupo.

• CAPÍTULO 5

Faça todo o caminho de volta até Lost Forest e, de lá, vá para o mapa, onde a próxima fase aparece.

Forest of Spirits

Sealed Stones: Chaotic Needle's Protection, Eight Legged Horse's Protection, Hunting Spirit's Protection

Tome cuidado com os elfos. Cristalize-os e não encoste neles nem os golpeie. Se fizer isso, você será transportado de volta ao início da fase. Fora isso, não há grandes surpresas aqui.

Chefe: Arectaris

Destrua as jóias que estão no cenário (earth, fire, thunder e ice) antes de lidar com o chefe. É difícil atacá-lo pelas costas, pois ele se vira muito rápido. O melhor é atacar e, logo em seguida, bater em retirada. Como ele não sai do lugar, não há perigo de perseguição. Mas não vacile enquanto estiver afastado, pois ele tem ataques de longa distância que podem causar uns bons danos.

A estratégia básica é atacar, usar os especiais, afastar-se para recuperar energia e curar status negativos e repetir todo o procedimento.

Se ele restaurar as quatro jóias, destrua-as novamente.

Dipan Castle/Forest of Spirits

Faça todo o caminho de volta até Dipan Castle (por Lost Forest e Royal Underground Path). Não esqueça de atualizar seus itens com o mercador logo na entrada de Dipan.

Volte até a Forest of Spirits e vá até o local onde enfrentou o chefe. Siga para o alto até a entrada de Ravine Caverns e enfrente mais um chefe.

Chefe: Aesir

Não é uma luta difícil, mas são quatro guerreiros. E como eles utilizam ataques de curto alcance, um grupo de arqueiros pode ser uma boa pedida para derrotá-los sem ter muito trabalho.

Ravine Caverns

Sealed Stones: Dark Night's Reason, Chaotic Reason, Different Law Eraser's Reason, Enemy Omitting Void's Reason, Silent Needle's Protection, Ravine Reason, Scattered Light's Protection

Há um tempo determinado para terminar esta fase: oito minutos cravados. Se o tempo se esgotar, Rufus morre e é game over. Não perca tempo, passe batido por tudo e por todos, cristalizando todos os inimigos e sendo o mais rápido que puder, seguindo sempre para a direita no mapa.

Se você for rápido, dá para terminar a fase entre quatro e seis minutos. E é possível voltar ao Capítulo 6 para pegar os itens que ficaram para trás. Não haverá relógio então.

Bifrost

Use a Rainbow Spring, salve o jogo, avance e enfrente os guerreiros, a fera e, por último, o chefe.

Chefe: Heimdall

Derrote os Aesires que estão com Heimdall, e em seguida, corra para as costas dele e ataque com combos e especiais. Corra para longe e recupere AP e energia. Depois, volte para as costas dele e ataque novamente.

Se possuir as armas poderosas ganhas após a saída de Leone, Arngrim, Dylan e Lezard, a luta será bem mais fácil.

Cuidado com o ataque Grim Malice que, dependendo do seu estado, pode eliminar seu grupo facilmente.

Asgard

O mercador e um Save Point estão aqui. Não siga à direita pois a fase dali (Hall of Valhalla) não está disponível ainda. Vá para o norte (cima) e depois leste (direita) para chegar à Yggdrasil.

Yggdrasil

Sealed Stones: Light Jump's Protection, Cursed Light's Protection, Sharp Sword's Reason, Great Shield's Reason, Papier Mache's Protection, Darkness' Protection

Há cristais espalhados pela fase que podem ser quebrados. Golpeie todos os que encontrar pois alguns escondem bons itens em seu interior.

Aqui é um bom lugar para conseguir uma grande aumento de level, portanto não tenha pressa e envolva-se em todos os combates que encontrar.

Chefe: Odin

Há uma maneira muito sacana e trapaceira de vencer esta luta: traga um mago que tenha o ataque Poison Blow e use-o até deixar Odin com o status Poison. Se quiser, pode atacar. Mas se preferir facilitar as coisas, você pode se manter a distância, só esperando a energia dele cair.

Em determinado momento, Odin usará o golpe Spiritual Lancer para encerrar a batalha (que também acaba se você estiver próximo de vencê-lo).

Lezard se junta ao grupo e é preciso enfrentar Odin novamente. Siga a mesma estratégia, envenenando o chefe e permanecendo longe para evitar os golpes.

Após passear um pouco pela fase, há uma nova luta com outro chefe.

Chefe: White Dragon

Este é um dos chefes mais fáceis do jogo. Mantenha-se bem perto dele e fique andando em círculos a seu redor para ficar fora do alcance de seu ataque. Magias de fogo ou ataques que utilizam esse elemento também são bastante eficazes.

A seguir, volte para Asgard e siga para Halls of Valhalla, que agora estará aberto.

Halls of Valhalla

Sealed Stones: Slate's Protection, Holy Light's Reason, Always As Usual Reason, Precious Stone's Protection, Holy Protection, Tough One's Protection

Arngrim volta ao grupo nesta fase. Este é um dos trechos mais cansativos do jogo, pois é preciso ajustar seis jarros sobre seis selos para chegar ao fim da fase. É possível cristalizá-los para que não se movam e empurra-los, mas não dá para trocar de lugar com eles.

Eis aqui o que fazer com cada um:

• O primeiro jarro está sobre um selo azul. Pule e posicione-se sobre o jarro à esquerda para fazê-lo descer sobre o selo.

• No segundo, basta empurrar o jarro e posicioná-lo sobre o selo amarelo (eles estão bem próximos um do outro).

• O jarro seguinte também está sobre o selo vermelho e é preciso subir nele para fazê-lo descer. Cristalize um inimigo e use-o como base para pular.

• Para o segundo selo amarelo, basta cristalizar o jarro adjacente para que não se mova e posicioná-lo corretamente.

• O macete para posicionar o jarro sobre o segundo selo vermelho é cristalizar um dos jarros e usá-lo para saltar sobre o outro e fazê-lo descer.

• Para o selo azul logo antes do chefe, é preciso baixar o jarro que está bem no alto na tela. Para isso, cheque no mapa o caminho que deve ser feito para chegar ao alto da sala com o selo azul. Lá há uma "ponte" e é preciso pular dela e cair para o lado esquerdo do cenário. Tente cair sobre o jarro para fazê-lo descer. Se necessário, cristalize-o para facilitar sua vida.

Chefe: Frei

É bom estar com level alto aqui, pois Frei pode ser extremamente difícil. Preste muita atenção no "alcance" de Frei: se for uma linha reta, dê a volta e ataque pelas costas; se for uma faixa larga, afaste-se e use itens de recuperação.

Quando a energia dela chegar a um certo ponto, ela usará o ataque Ether Strike, encerrando a luta.

Caso seu grupo não esteja forte o bastante para agüentar esse ataque, você pode dividi-lo em dois, ou ganhar mais level antes de tentar essa batalha novamente.

• CAPÍTULO 6

Tower of Lezard Valeth

Se julgar necessário, saia da torre e dê uma volta pelo mapa. Passe em alguma cidade para repor seu estoque de itens.

Não há nada de grande destaque na torre, mas como é a última fase, é extremamente recomendável gastar um bom tempo subindo o nível dos personagens para evitar dores de cabeça com os chefes.

Vários aliados se unirão a você aqui. Ou seja: diversão garantida.

Chefe: Homunculus Lezard & Homunculus Silmeria

A primeira grande luta aqui é contra dois "clones" de Lezard e Silmeria. Apesar de tudo, eles não são problema. Se Arngrim estiver com nível alto então, essa luta vai parecer brincadeira.

Ataque Silmeria primeiro pois ela é mais fraca. Um ou dois combos seguidos de especial são o bastante. Repita o mesmo com Lezard, afastando-se para se curar caso seja necessário. Usar magias ou ataques que provocam o status Weaken facilitam ainda mais.

Avance um pouquinho até um Save Point. Logo em seguida, mais uma batalha com um chefe.

Chefe: Lezard Valeth

Hora de socar Lezard, o "filhote de Harry Potter". Seus ataques não causam muitos danos, mas ele tem muita energia, portanto esta luta pode levar algum tempo. Apenas avance e enfie a porrada, curando-se quando necessário.

Se estiver nível alto e com as armas poderosas, será uma luta bem fácil.

Um pouco mais à frente, há um Save Point e, logo em seguida, a batalha final. Antes de prosseguir, recupere a energia e certifique-se de estar bem equipado.

Chefe Final - Parte 1: Existence that Transcends all

Primeiro, concentre seu ataque em Lezard. Bata nele até que sua barreira se desfaça. Quando isto acontecer, concentre seu ataque no Sealed Crystal e não perca mais tempo com Lezard.

As magias dele ainda podem causar grandes danos ao grupo, portanto fique muito atento a sua energia e use itens de cura quando necessário. Não há uma estratégia precisa, o que mais ajuda aqui é estar com um grupo bastante forte. A batalha acaba quando o cristal quebrar.

Quando acabar, Lenneth, Silmeria e Ahly se fundirão em Valkyrie. Saia do menu e enfrente a batalha decisiva.

Chefe Final - Parte 2: He who seeks Destruction

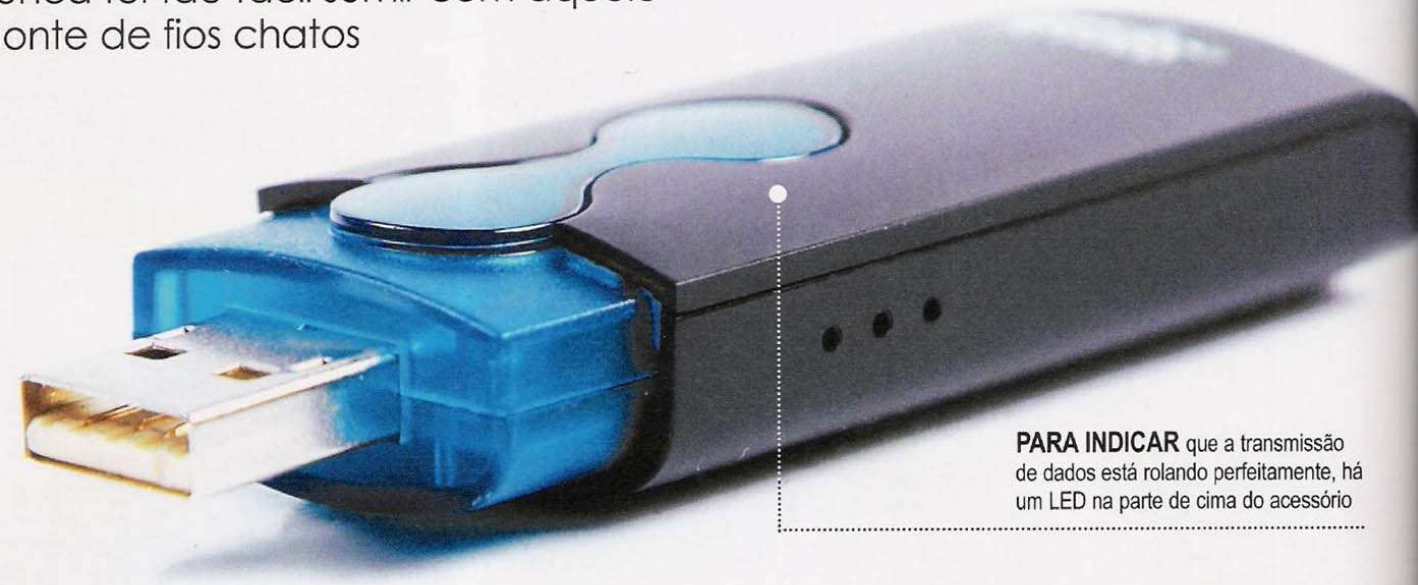
O importante agora é prestar atenção na "linha" de ataque do chefe: se for larga, afaste-se e recupere energia; caso seja uma linha reta, dê a volta e ataque pelas costas. Se achar melhor, divida o grupo para não correr o risco de ser eliminado em um único ataque.

Lembre-se de que Valkyrie não pode usar magias, e lembre-se também de que este será um combate longo, portanto seja paciente. Mais alguns momentos e você verá o final de um dos RPGs mais trabalhosos dos últimos tempos.

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Wi-Fi USB Transmitter

Nunca foi tão fácil sumir com aquele monte de fios chatos



PARA INDICAR que a transmissão de dados está rolando perfeitamente, há um LED na parte de cima do acessório

NÃO HÁ DÚVIDAS de que os fios incomodam muita gente. Ligar um console exige vários cabos que, geralmente, teimam em cruzar o nosso caminho. Nesta nova geração, pelo menos um deles já sumiu: os controles agora são wireless, ou seja, sem fios. E com a possibilidade de usar transmissão de dados via WI-FI tanto no PSP, como no PS3, o uso de cabos para ligar o videogame à internet também está com os dias contados.

Só que para usufruir desta nova tecnologia, você precisa compartilhar sua conexão de banda larga. A solução mais comum é o uso de um roteador, mas há os problemas de compatibilidade e alto preço. Com o WI-FI USB Transmitter, da Hercules, é possivel emular um roteador com total segurança, facilidade e ainda conseguir um ótimo desempenho.

FÁCIL, RÁPIDO E SEGURO

O aparelho é pequeno, pouca coisa maior do que um pendrive. O software que acompanha o produto é de simples compreensão e está em português de Portugal. Não é necessário mudar nenhuma configuração, apenas seguir as instruções da tela para criar listas de pessoas autorizadas a usar a conexão, definir senhas, limitar o tempo de uso ou até banir quem já esteja usando, tudo com a simplicidade de um clique no mouse.

Basta encaixar o acessório na entrada USB do computador, que deve ter, no mínimo, padrão de velocidade 1.1. Mas para que a transmissão de dados seja boa, é recomendado o padrão 2.0.

FUNCIONA COM TUDO

Durante os testes que fizemos, as conexões estabelecidas através do WI-FI USB Transmitter não apresentaram nenhuma perda de velocidade, permitindo uma boa navegação tanto para o PC que funcionava como servidor, como também para os que eram os clientes.

Nas conexões estabelecidas com o PSP e com o PS3, a velocidade conseguida foi ótima até nas partidas online. A distância de abrangência do aparelho não é especificada pelo fabricante, até mesmo porque isso depende do ambiente em que o aparelho está sendo utilizado. Nos testes, conseguimos chegar a uma distância de 30 metros. Ótimo resultado, considerando o fato de que o aparelho é minúsculo.

Fica um aviso: apesar de funcionar como roteador, o aparelho da Hercules apresenta uma grande desvantagem, já que para utilizá-lo é preciso deixar o computador ligado o tempo todo. O preço também não é lá muito atraente, mas levando em conta que ele pode ser levado para todos os cantos e configurado em poucos segundos, vale muito a pena. Sem falar que ele representa a eliminação de mais um fio que insistia em cruzar o seu caminho.

FICHA TÉCNICA

> **Fabricante:** Hercules
> **Onde Encontrar:** JP Tech Style www.jptechstyle.com.br
> **Preço:** R$ 229,00
> **Ponto Forte:** facilidade na instalação do software e do hardware
> **Ponto Fraco:** necessidade de manter o PC sempre ligado; esquenta demais
> **Características**
- Instalação simples, rápida e segura
- Software em português de Portugal
- Garantia de três meses
- Funciona com PSP, PS3 e outros aparelhos com WI-FI

PARA EVITAR que o transmissor seja danificado por poeira, deixe-o fechado como na imagem acima. À esquerda, o software que acompanha o produto

Inputbox games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até **24X**

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

>> por Leandro Rodrigues

Jogue diferente

Redescubra seus jogos usando estes acessórios incomuns

GAME FX CONTROLLER

A MAIOR reclamação da turma que joga games de PC e migra para um console é a falta de um mouse. Principalmente para aqueles que são adeptos dos jogos de tiro, nos quais movimentação rápida e precisa é imprescindível.

Este controle da Split Fish pretende resolver esse problema separando os analógicos: enquanto o esquerdo fica junto com os direcionais digitais em um controle estreito, na mão esquerda, o direito foi substituído por um mouse.

Apesar de, segundo o fabricante, o controle funcionar em qualquer tipo de jogo, isso deve agradar principalmente aos já citados jogadores de games de tiro. Existem ainda alguns recursos para trapacear, como o botão de Focus (nada mais que uma câmera lenta), que permite reduzir a velocidade dos inimigos.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Split Fish Gameware
> **Onde Encontrar:** www.gamestop.com
> **Preço Médio:** US$ 59,99

ADAPTADOR DE CONTROLE DE PS3 PARA PS2

O PLAYSTATION 3 alegrou muita gente que não queria mais usar controles com fio, mas também deixou os donos de PS2 com a pulga atrás da orelha, já que sua entrada é USB e os controles das gerações anteriores não encaixam ali. Com esse adaptador, os controles e acessórios do PS2 passam a funcionar no PS3.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Pelican Accessories
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 9,99

THUNDER BOX AMP 28R

O THUNDER BOX, da Cokem, é perfeito para "músicos" de Playstation 2 que acham que o som da televisão já não está à altura de seus dotes musicais.

Este acessório não fica devendo nada aos amplificadores verdadeiros: possui entradas para microfone e guitarra, ambas com controles independentes de volume. A potência é de 30 watts e ele ainda conta com um alto-falante e dois tweeters.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Cokem International Ltd
> **Onde Encontrar:** www.gamestop.com
> **Preço Médio:** US$ 59,99

FRONTMAN CONTROLLER

A MANIA DE *Guitar Hero* parece não ter hora para acabar. Prova disso é que novos acessórios para o game aparecem a todo momento. A bola da vez, ou melhor, a guitarra da vez é a Frontman, da Nyko, baseada no clássico modelo Explorer.

Apesar de as funções serem as mesmas da guitarra original, o diferencial vale a pena: não existem fios prendendo ao console e o instrumento funciona livre de interferência. Ideal para roqueiros que desejam pular que nem loucos com seu brinquedinho.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Nyko
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 59,99

MOTIONFX TILTSENSE ADAPTER

ENQUANTO ROLA a transição entre as plataformas Sony, empresas criam produtos para simular a sensação de jogar o console da nova geração, como este adaptador que emula no PS2 um sensor de movimentos, tecnologia presente no controle do PS3. O acessório é acoplado ao DualShock 2 por meio de presilhas e promete funcionar com todos os jogos disponíveis no mercado.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Split Fish Gameware
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 29,99

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

>> por Julio Wecchi

Fases extras, itens exclusivos, superpoderes... cada jogo possui um segredo. Mas não se preocupe: a D&T conta todos eles para você

F

FULL AUTO 2: BATTLELINES

PS3

SENHAS EXCLUSIVAS
Entre no menu Cheat Code e digite um dos passwords abaixo:
Sceptre e Mini-Rockets liberados: 10E6CUSTOMER
Vulcan e Flamethrower liberados: 5FINGERDISCOUNT

>> Destruição total em Full Auto

K

KARAOKE REVOLUTION PRESENTS: AMERICAN IDOL

PS3

ACESSÓRIOS E ROUPAS
Saiba o que fazer para habilitar cada um dos itens:
Ballgown (feminino): 3.000.000 pontos no game.
Bathrobe (feminino): 2.000.000 pontos no game.
Butterfly (feminino): 10 Diamond Records em 10 músicas.
Cat Suit Outfit (feminino e masculino): 3.500.000 pontos no game.
Cheerleader (feminino): 30 Diamond Records em 30 músicas.
Cool Male Hat Pack: 13 Platinum Records em 13 músicas.
Cool Male Tops: 19 Platinum Records em 19 músicas.
Corset Gown (feminino): 21 Platinum Records em 21 músicas.
Devil Girl Outfit (feminino): 35 Platinum Records em 35 músicas.
Female Hair Pack (feminino): 12 Platinum Records em 12 músicas.
Female Shoe Pack (feminino): 17 Platinum Records em 17 músicas.
Funky Bottoms Pack #1 (feminino): 2 Platinum Records em 3 músicas.
Funky Bottoms Pack #2 (feminino): 18 Platinum Records em 18 músicas.
Funky Hat Pack (feminino): 4 Platinum Records em 4 músicas.
Funky Tops Pack #1 (feminino): 2 Platinum Records em 2 músicas.
Funky Tops Pack #2 (feminino): 18 Platinum Records em 18 músicas.
Funky Wrist Pack (feminino): 7 Platinum Records em 7 músicas.
Goth Dress (feminino): 29 Platinum Records em 29 músicas.
Handlebar Moustache (masculino): 33 Platinum Records em 33 músicas.
Jersey (masculino): 15 Platinum Records em 15 músicas.
Konami and American Idol T-shirts (feminino e masculino): 40 Diamond Records em todas as músicas.
Liberty Boy (masculino): complete o modo American Idol.
Mad Eyewear Pack (feminino e masculino): 14 Platinum Records em 14 músicas.
Mad Hat Pack (feminino e masculino): 34 Platinum Records em 34 músicas.
Bottoms Pack #1 (masculino): 8 Platinum Records em 8 músicas.
Bottoms Pack #2 (masculino): 19 Platinum Records em 19 músicas.
Hair Pack (masculino): 11 Platinum Records em 11 músicas.
Shoe Pack (masculino): 22 Platinum Records em 22 músicas.
Tops Pack (masculino): 8 Platinum Records em 8 músicas.
Wrist Pack (masculino): 13 Platinum Records em 13 músicas.
Out of this World Spacesuit (feminino e masculino): 14 Platinum Records em 14 músicas.
Renaissance Outfit (masculino): 20 Platinum Records em 20 músicas.
Retro Cowgirl (feminino): 31 Platinum Records em 31 músicas.
Rodeo Dude (masculino): 30 Platinum Records em 30 músicas.
Shark Costume (feminino e masculino): 3 Platinum Records em 3 músicas.
Show Girl (feminino): 16 Platinum Records em 16 músicas.
Silk Chinese Dress (feminino): 38 Platinum Records em 38 músicas.
Space Girl (feminino): 25 Platinum Records em 25 músicas.
Sweaty T (masculino): complete o modo American Idol no Medium.
Swim Trunks (masculino): 37 Platinum Records em 37 músicas.
Velvet Supreme (masculino): 28 Platinum Records em 28 músicas.
Viking (feminino): 4.000.000 pontos no game.
Wasp (masculino): complete o American Idol no Short.
Western Clothing Pack: 32 Platinum Records em 32 músicas.
Western Cowboy (masculino): 26 Platinum Records em 26 músicas.
Western Cowgirl (feminino): 27 Platinum Records em 27 músicas.

Você é o show em Karaoke Revolution

PERSONAGENS SECRETOS
Veja quantos Platinum Records você deve conseguir em uma determinada quantidade de músicas para destravar cada um dos personagens secretos:
Brandon: 36 Platinum Records em 36 músicas.
Caroline: 17 Platinum Records em 17 músicas.
Desmond: 32 Platinum Records em 32 músicas.
Enrique: 4.500.000 pontos no jogo.
FR-3Q: 24 Platinum Records em 24 músicas.
Grace: 2 Platinum Records em 2 músicas.
Isis: 39 Platinum Records em 39 músicas.
Julie: 18 Platinum Records em 18 músicas.
Junior: 2.500.000 pontos no jogo.
Kiera: 12 Platinum Records em 12 músicas.
Logan: 13 Platinum Records em 13 músicas.
Mummy: 40 Platinum Records em 40 músicas.
Mya: 14 Platinum Records em 14 músicas.
Nathan: 10 Platinum Records em 10 músicas.
Owen: 22 Platinum Records em 22 músicas.
Quentin: 8 Platinum Records em 8 músicas.
Wendy: 20 Platinum Records em 20 músicas.
Wesley: 11 Platinum Records em 11 músicas.

MÚSICAS EXTRAS
Fique por dentro das condições para liberar as quatro canções secretas:
Flying Without Wings: faça 500.000 pontos.
Piano Man: receba 4 Platinum Records em 4 músicas.
Straight Up: ganhe 6 Platinum Records em 6 músicas.
The Real Thing: ganhe 1.500.000 pontos.

TROFÉUS
Saiba o que você precisa fazer para receber cada um dos troféus:
American Idol Bronze: complete o modo American Idol no Short.
American Idol Gold: detone o American Idol no Full.
American Idol Silver: complete o American Idol no Medium.
Best New Duo: ganhe um Platinum Record em uma partida multiplayer (Duet).
Diamond Mic: ganhe 40 Diamond Records em todas as músicas.
Diamond Miner Trophy: ganhe um Diamond Record em uma música.
Gold Master: ganhe 40 Gold Records em todas as músicas.
Karaoke Millionaire: acumule 1.000.000 de pontos.
Karaoke World Tour: complete todas as 40 músicas do game.
Platinum Debut Trophy: ganhe um Platinum Record em uma música.
Wall to Wall Platinum: ganhe 40 Platinum Records em todas as músicas.

VÍDEOS SECRETOS
Aprenda a liberar cada um dos vídeos do game:
Randy and Simon Can't Stop Laughing: receba 9 Platinum Records em 9 canções.
All My Life: ganhe um Platinum Record na música All My Life.
Alone: ganhe um Platinum Record na música Alone.
Welcome To Hollywood!: vença o Audition do modo American Idol.
Be Without You: ganhe um Platinum Record na música Be Without You.
Build Me Up Buttercup: ganhe um Platinum Record na música Build Me Up Buttercup.
Statue of Liberty: complete o modo American Idol no Full.
Can't Help Falling In Love: ganhe um Platinum Record na

música Can't Help Falling In Love.
Crazy Little Thing Called Love: ganhe um Platinum Record na música Crazy Little Thing Called Love.
Don't Let The Sun Go Down On Me: ganhe um Platinum Record na música Don't Let The Sun Go Down On Me.
Easy: ganhe um Platinum Record na música Easy.
Flying Without Wings: ganhe um Platinum Record na música Flying Without Wings.
The Wasp: conclua o American Idol no Short.
Heartbreaker: ganhe um Platinum Record na música Heartbreaker.
If You Don't Know Me By Now: ganhe um Platinum Record na música If You Don't Know Me By Now.
Just The Way You Are: ganhe um Platinum Record na música Just The Way You Are.
Sweaty Guy: termine o American Idol no Medium.
Love Will Keep Us Together: ganhe um Platinum Record na música Love Will Keep Us Together.
Proud Mary Audition: ganhe um Platinum Record na música Proud Mary.
She Bangs Audition: ganhe um Platinum Record na música She Bangs.
Stand By Me: ganhe um Platinum Record na música Stand By Me.

N

NEED FOR SPEED CARBON
PS2

COMANDOS TUNADOS
Pressione os botões durante a tela principal do game:
Dinheiro extra: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲
Crew Charge ilimitado: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■
NOS infinito: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■
Speedbreaker ilimitado: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■
Adesivo NFS: Carbon: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■
Adesivo Cardboard Box and Driver: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■
– Carros na raça
Aston Martin DB9 (tipo Exotic): vença Wolf no modo Boss Battle.
Colin: vença Wolf ou TFK.
Dodge Charger RT Classic (tipo Muscle): vença o 21st Muscle Car Gang.
Jaguar XK 2007 (tipo Exotic): conclua 3 corridas do Turf War
Mazda RX7 (tipo Tuner): vença Kenji no modo Boss Battle.
Nikki: detone todos os 3 chefes iniciais.
Nissan 240SX (tipo Tuner): termine os três Checkpoint Challenges.
Sal: aparece após concluir 4 das 6 corridas.
Samson: vença Angie ou 21st Street.
Yumi: vença Kenji ou Bushido.

S

SILENT HILL 3
PS2

MAIS PESADELO
Gostou das dicas da edição passada? Separamos mais uma bateria de segredos exclusivos para o terceiro *Silent Hill*. Só que desta vez você confere todas as senhas para conseguir cada uma das roupas extras.

ROUPAS ESPECIAIS
Entre no modo Extra Costume (você precisa completar o game para habilitá-lo) e digite as senhas para liberar trajes secretos para Heather. Ao jogar no modo Extra New Game, as roupas ficam disponíveis em seu inventário e podem ser vestidas a qualquer momento. Confira as roupas e as respectivas senhas:
Camisa: HappyBirthDay
Onsen: I_Love_You
Block Head: PutHere2FeelJoy
Don't Touch: TOUCH_MY_HEART
God Of Thunder: GangsterGirl
The Ligh: LightToFuture
Transience: ShogyouMujou
Killer Rabbit: BlueRobbieWin
Royal Flush: 01_03_08_11_12
Golden Rooster: cockadooodledoo
Transform Costume: PrincessHeart
Zipper: Shut_your_mouth
Revista Play the PlayStation (alemã): sLmLdGhSmKfBfH
Site GameReactor (dinamarquês): SH3_Wrestlam
13eme Rue: Suspense
Game Informer Tank Top: gameinformer
GamePro: ProTip
GameSpy.com: iaml33t
Camisa GMR: GMRownzjoo
GN: IwannabeaGJ
Camisa IGN.com: IGN_pickleboy
Roupa Official Playstation Magazine: SH3_OPiuM
OPS2: extra_thumbs
PS2RO: MATADOR
PSM Tank Top: badical

>> Novos visuais em Silent Hill 3

Eu quero meu Play!!!

Aceitamos cartões
Produtos originais
Garantia extendida
Aprovação por telefone
Sedex para todo Brasil
Assistência técnica
Especializada em games
Aceitamos seu usado como parte de pagamento
COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM MARÇO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

RICKY Games

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 95 R$ 6.90

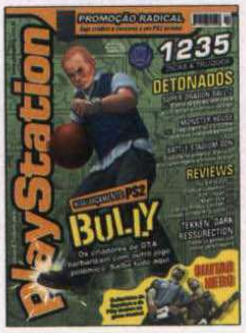
- Teste com o PlayStation 3: as funções do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- **Detonados PS2:** DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4 e SOCOM 4

ED. 94 R$ 6.90

- Mortal Kombat Armageddon (PS2): aqui, o detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities
- **Detonados PS2:** Final Fantasy XII; Scarface: The World is Yours; Bully
- **Reviews:** Fifa 07; God Hand

ED. 93 R$ 6.90

- Devil May Cry 4: nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- **Detonados PS2:** Okami; Lego Star Wars II; Cavaleiros do Zodíaco: Hades e Yakuza
- **Reviews:** Reservoir Dogs; Rule os Rose; Pac-Man: World Rally



ED. 92 R$ 6.90

- Bully: Os criadores de GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Saiba tudo aqui
- **Detonados PS2:** Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- **Reviews PSP:** The Ant Bully; Gradius Collection; Miami Vice

ED. 91 R$ 6.90

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: entre no mundo das sombras e conheça tudo sobre a nova aventura do espião Sam Fisher
- **Detonados:** Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos: Riot Response

ED. 90 R$ 6.90

- **4 Detonados:** O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- **Previews:** Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2
- **Reviews:** Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

ED. 89 R$ 6.90

- Assassin´s Creed: descubra aqui por que esse é o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3
- **Detonados PS2:** Winning Eleven 10; KDF: Maximum Impact 2; A Era do Gelo 2
- Tudo sobre a **E3**

ED. 88 R$ 6.90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

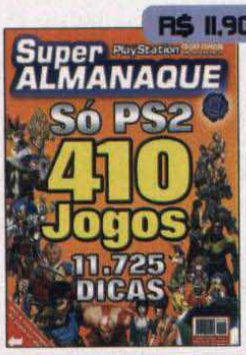
ED. 87 R$ 6.90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6.90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

PARA QUEM CURTE GAMES



ALMANAQUE ED. 13

- Superalmanaque com 410 jogos para PS2. São 11.725 macetes, trapaças e senhas para 40 títulos do PlayStation 2

CÓD. 36010

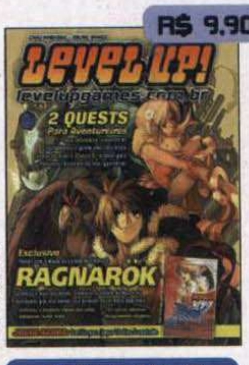
THE SIMS 2

- A revista oficial brasileira com tudo sobre o The Sims 2: os bichos de estimação; dicionário de Simlish, Sims Celebridades...

CÓD. 22031

MULTIPLAYER GAMES

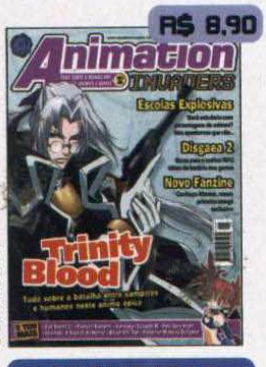
- São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)



CÓD. 36009

LEVEL UP 2

- Conheça a nova expansão, Einbroch, a Cidade do Aço, e as novidades que vão tornar sua jornada mais divertida



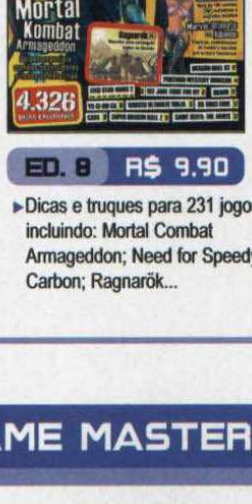
CÓD. 90009

ANIMATION 9

- Tudo sobre o mundo dos mangás, animes e games: Trinity Blood; Disgaea 2; Eye Shield 21 e muito mais

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS



ED. 8 **R$ 9,90**

- Dicas e truques para 231 jogos, incluindo: Mortal Combat Armageddon; Need for Speedy Carbon; Ragnarök...

ED. 7 **R$ 7,90**

- Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök, Final Fantasy X, Residente Evil, Prey e muito mais

SUPERLANÇAMENTO!

ED. 1 **R$ 9,90**

Chegou a Revista Oficial do XBOX no Brasil. Ela traz todo mês os mais incríveis jogos do videogame da nova geração. Nesta edição:

- Gears of War: Review completo e entrevista como produtor
- Halo 3: jogamos com exclusividade. Multi e single-player. Avalanche de imagens inéditas e entrevista com a galera da Bungie
- Reviews: Call of Duty 3; Tony Hawk's Project 8; Need for Speed Carbon; Rainbow Six Vegas

GAME MASTER: SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA

EDIÇÃO 22

- Testamos 10 jogos de PS 3, direto do Japão: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7...

EDIÇÃO 21

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos

EDIÇÃO 20

- Command Conquer 3 Tiberium Wars: tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia

EDIÇÃO 19

- Metal Gear Solid Portable Ops (PSP): tudo sobre o primeiro game de ação da série no portátil

EDIÇÃO 18

- Revelamos os jogos que vão fazer você desejar um PS3, um X360, um Wii ou um PC mais poderoso

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/01/2007 a 31/01/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

TRAPAÇAS

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

E

Eragon

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
PP9H-DG09-B22Q7
D59B-6U3N-JME9U
MAGIA INFINITA
RYTN-K7FF-R4V40
5CGQ-9YKU-K1QFG
FÚRIA INFINITA
4369-9HZR-ZAXVE
R73U-XW9E-BRXXU
DESTRAVE TUDO
M8K4-6H65-31UCN
1HVF-0TMQ-NQV5N
DESTRAVE AS FASES (CÓDIGO-MESTRE)
GR1H-6UHZ-3UUR6
- Destrave todas fases
9GQA-6ENC-R67DW
UG8D-6DKC-82NP6
G1WV-HVN7-AZ9K8

H

Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
2Y43-WXUC-1HMJ2
YA0U-KPPR-E5Q6B
TURBO INFINITO
BQ67-K5WJ-0HZX4
ZJPF-5NFC-81JB0
REPUTAÇÃO NO MÁXIMO
C17P-2R83-XTGUJ
FQP7-3PW8-91Z9P
TODOS OS ACESSÓRIOS
J4X9-2DJJ-4XU1C
0GYQ-RCNZ-WXEJD

M

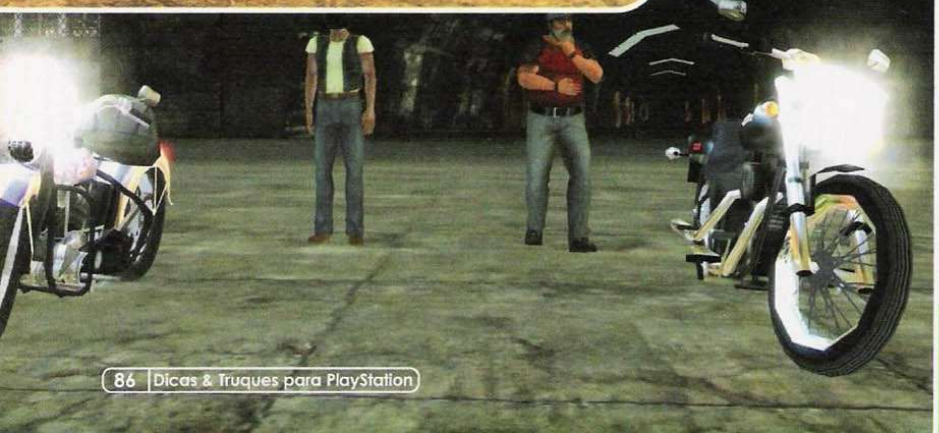
Marvel Ultimate Alliance

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
980B9622 78D042A5
ENERGIA INFINITA
283129CF DBA585DE
283129A5 DBA585DE
ESCUDO INFINITO
293F732D 1CD1A03E
AVANCE DE LEVEL RAPIDAMENTE
- Black Panther
291010A9 021FCA00
- Blade
29101064 021FCA00
- Captain America
2910DAB1 021FCA00
- Daredevil
2910DA68 021FCA00
- Deadpool
29101572 021FCA00
- Doctor Strange
291015AE 021FCA00
- Elektra
2910158B 021FCA00
- Ghost Rider
2910596F 021FCA00
- Human Torch
291059A9 021FCA00
- Colossus
29105964 021FCA00
- Iceman
2910FEB1 021FCA00
- Invisible Woman
2910FE68 021FCA00
- Luke Cage
29105F72 021FCA00
- Silver Surfer
29105FAE 021FCA00
- Iron Man
29105F8B 021FCA00
- Moon Knight
2910026F 021FCA00
- Mr. Fantastic
291002A9 021FCA00
- Nick Fury
29100264 021FCA00
- Spider-Man
2910A6B1 021FCA00
- Spider-Woman
2910A668 021FCA00
- Storm
2910E572 021FCA00
- Thing
2910E5AE 021FCA00
- Thor
2910E58B 021FCA00
- Ms. Marvel
2910466F 021FCA00
- Wolverine
291046A9 021FCA00
- Todos os heróis
491010A9 0CFA7A54
14F973D7 0CA57A65

>> Eragon mistura ação e muita fantasia



>> Harley Davidson Motorcycles e suas magrelas invocadas

Salada de heróis em Marvel Ultimate Alliance

Mortal Kombat Armageddon

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
98389322 78D040CE
ENERGIA INFINITA JOGADOR 1
287CACF1 FCE87A65
287CACF1 0CA57A65
ENERGIA INFINITA JOGADOR 2
287CAC5A FCE87A65
TEMPO INFINITO
287C32B6 0CA57A4F
MOEDAS INFINITAS
2870997C 1CD1A03E
DESTRAVE:
- Tudo na Cripta
487099D4 0CA77A56
2E187D54 0CA57A65
- Todos os personagens
287CE1ED 948C883E
287CE1D0 948C883E
- Todos os cenários
287CE10C 948C883E
287CE172 948C883E

N

Naruto: Uzumaki Chronicles

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
PC8Q-DBTB-XMEYG
0XNZ-G49U-DPZAJ
NARUTO UZUMAKI (CÓDIGO-MESTRE)
73TA-UXJH-KJADG
ENERGIA INFINITA
2MMZ-BZYK-9FV4J
8ZP3-5X16-R2V54
ENERGIA NO MÁXIMO
Y3UB-4KTM-H1N6D
P00M-X226-11BNP
RESISTÊNCIA INFINITA
236F-4XK2-91D71
8X69-B403-8VCTP
RESISTÊNCIA NO MÁXIMO
FYHE-9TPG-YKHB6
TZ0B-GECX-PTQNJ
ITENS INFINITOS (CÓDIGO-MESTRE)
0B4K-BQGA-2DZ65
- Medicine C
1HER-A3AV-ZE7J7
RB56-ZF6V-MBNYH
- Medicine B
0C21-HJG5-T8E4W
W0AU-QYUC-85ACR
- Medicine A
WNQ0-P2YP-MK0W8
P1Q0-5NEK-A0VFD
- Medicine X
Z8A4-T201-74U0U
F6MQ-CNCB-N4D7M
- Ration C
VPQB-U17U-CY60J
2Q1V-YHNT-P6XU0
- Ration B
EHFF-XUZX-2RPUV
XGM3-X0RF-ZC58E
- Ration A
E4A9-5GHK-1QN4Z
R8BT-UEF1-YZ5WC
- Ration X
K8EY-QADV-794GP
M0K8-GCDB-EENM3
- Dual C
CWJG-3461-8754Z
MNU7-RBJH-X218D
- Dual B
CHDV-YW5C-B13MA
MT76-9JQP-TF3Q6
- Dual A
DTU0-VBQC-FDVMB
FEF1-YV50-PP633
- Dual X
AE0K-9GUE-15UTQ
4FR6-NWM9-7TD4E
ITENS DE ATAQUE INFINITOS (CÓDIGO-MESTRE)
RV8F-YRM4-5RZD9
- Kunai Knife
FD6Z-448J-837BA
79G7-ZQ5Q-PTFH0
- 5-Way Kunai
93NV-VQ1R-MRWP6
67H7-546G-92JCE
- 8-Way Kunai
BNP3-XDQZ-UX7NH
4H5G-GEUY-GE64R
- Twin-edge Kunai

E7H5-X65T-MVDTT
1DTB-4DWC-5D3MC
- Fire Kunai
DB0R-02WX-ENQVQ
16EQ-Q4TA-RPBV5
- Shuriken
X44Q-7DNG-WX8BU
XTZ1-6FE2-28REF
- 3-Way Shuriken
C4YQ-1EEF-GGT7Y
T9Y1-JNA3-RXC9P
- 6-Way Shuriken
MWNZ-WJ2A-N5CFH
JH67-1UPF-B0NKP
- Fire Bomb
NRPC-6JM7-CK7AU
JTCN-2AGZ-RNWVN
- 3-Way Fire Bomb
TA39-51R4-VZJKB
TWJP-2KWH-3213J
- 8-Way Fire Bomb
D0W9-QPKV-17C84
JJJR-F3M8-UXZ52
- Fire Blossom
E161-Q902-K19QC
KACM-PYUM-J75AV
- Flash Bomb
FYBQ-3R19-5899Z
51AY-8CF6-KEVA0
- 4-Way Flash Bomb
26UC-53XU-R0VF2
R202-TEGA-Y466H
- Flyer
1QCK-XEU0-X2RE6
9XCG-3RUJ-0CXGU
- Silver Kunai
YYHC-5BC7-KE83E
YUNF-05T3-1R97N
- Gold Kunai
M7WZ-AJWC-YXUFT
T1Q6-MFUR-UW3ZF

P

Phantasy Star Universe

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
980135E5 78D04BF5
ENERGIA INFINITA
E81D289B 40255493
2823C1B1 6F422C0E
2823C1DE 6DC17A72
2823C157 6DC17AA1
2823C1E6 36747A03
2823C193 361C7A65
2823C1E9 F8AA7AF1
2823C151 3FA27A40
EXPERIÊNCIA NO MÁXIMO NA PRIMEIRA LUTA
D830D776 0CA1F9C8
2830D776 01EAF9C8
GRANA NO MÁXIMO
D83008F1 0CA1F9C8
283008F1 0122F9C8
TEMPO INFINITO
289C5FA0 0CA57A65

R

Rayman Raving Rabbids

GS

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
H91A-77D8-CJPBT
Y0MN-8W6U-HCD9K
DESLIGUE O TEMPO
VZZE-C587-PZC52
RMWY-JNEP-GNPPX
SUPER-RECORDE
6CCP-RHQE-BXVWV
69RD-VDHJ-U87RU

>> Desacatar a autoridade é uma constante em Reservoir Dogs

Reservoir Dogs

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
GBJ2-GYJR-WC8CY
ECJ0-CPFP-RT61G
MUNIÇÃO INFINITA
MXE0-DMJZ-CVGT7
UBGM-WH2X-ZVPWF
NUNCA RECARREGUE A ARMA
3EN0-J6MG-UH99F
YP20-X46N-79P4Z
DESTRAVE TODAS AS FASES
KQ1M-Z84T-Q6H39
A30E-WHK2-NP67E
62YW-809Z-9Z37F
TODOS OS LEVELS NO RANKING CRIMINAL
PP5F-AKTW-1MA77
TBP4-VW7R-90NBA
J1TK-7JEM-GB899
TODOS OS LEVELS NO RANKING PROFESSIONAL
Y0GB-ND6A-7Y73X
TBP4-VW7R-90NBA
QJDZ-GERG-YRZKW
TODOS OS LEVELS NO RANKING CONSUMMATE PRO
3WKR-KE7C-8HQ99
TBP4-VW7R-90NBA
4RAW-Q4Z7-YR9CE
TODOS OS LEVELS NO RANKING PSYCHOPATH
W62E-8WZN-0TJ81
TBP4-VW7R-90NBA
DWX3-13H9-3CJ45
TODOS OS LEVELS NO RANKING STONE COLD PSYCHO
MCNA-JNA9-2QYT6
TBP4-VW7R-90NBA
QJDZ-GERG-YRZKW

Reservoir Dogs

GS

(Gameshar 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
98208C40 78223C08
ADRENALINA NO MÁXIMO
280B0CF2 0115AA7C
280B0CCF 84D914D8
MUNIÇÕES INFINITAS
2809DA78 0C2BEC02
DESTRAVE TODAS AS MISSÕES
49C7DE93 0C367A03
5963E569 0CA57A65

S

Superman Returns

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
985C3CD8 788166FF
ENERGIA DE METRÓPOLES INFINITA
288D3754 0C965526
288D3701 0C965526
RESISTÊNCIA INFINITA
288D376F FCE87A65

Star Ocean: Till the End of Time

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

CÓDIGO-MESTRE
F80ACDED 0CA57A6C
E8188F54 40A17AF1
280ACDED E6A5C6A1
280ACDD0 E6A595A1
2816ED82 A126567D
D83AEE0C 0CA5AA15
28338E88 A14269F2
STATUS NO MÁXIMO
2816ED40 0196D41F
2816EDD8 F7562CF1
2816EDED 842D7AD8
2816EDD0 24C77AB5
2816ED0C 6A8A7A9D
2816ED72 78227601
2816EDA1 0C8A65F8
2816ED78 80D97AA9
2816ED03 A1A7D5F6
2816EDF7 24C77AB5
D83CAEFB 0CA57AB5
283CAEFB A1426965
ATAQUE NO MÁXIMO
D82510F6 0CA5212F
282510F6 6FA12C0E
DEFESA NO MÁXIMO
D82515DE 0CA5212F
282515DE 6FA12C0E
AGILIDADE NO MÁXIMO
D82559F6 0CA5212F
282559F6 6FA12C0E
SALVE A QUALQUER MOMENTO
D8373557 0CA57AF1
28373557 6F157A65
ENERGIA INFINITA
2816ED65 6D537A03
2816ED6F 6D537A54
2816EDF1 02FBA402
2816EDF2 FBB87A55
2816EDCF 02A3169D
2816ED37 0C91169D
2816EDA5 6DCA7A6D
MAGIA INFINITA
2816EDAF FB977A0C
2816EDB1 6D977A01
2816EDDE 6D977A72
2816ED57 0250A402
2816EDE6 FBB87A55
2816ED93 0210169D
2816EDE9 0C91169D
2816ED51 6DCA7AA0
FURY INFINITA
2816ED2D FB3A7A78
2816EDAE 6D3A7A40

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

TRASH ZONE

Neste mês, o porcalhão resolveu prestar um serviço aos leitores e ensina algumas dicas de como se dar bem em nossas promoções

QUER DIZER QUE A Dicas & Truques para PlayStation completou mais um ano de vida, hein! Você pode não acreditar, mas o pessoal só lembra de mim na hora de analisar jogos porcos ou então quando o trabalho aperta. Essas novidades, como o aniversário comemorado na edição passada, por exemplo, eu só fico sabendo quando leio a revista. E fiquei sabendo também que está rolando uma promoção cujos prêmios são dois PlayStation 3. E sabe o que aconteceu por conta disso? A redação pediu para que eu deixasse os jogos porcos de lado este mês e escolhesse algumas das frases mais toscas que chegaram até agora e desse uns toques para os leitores de como NÃO se participa de uma promoção de frases. Então vamos pegar como exemplo a promoção cujo resultado saiu nesta edição e que pedia para que o leitor dissesse o que aconteceria se toda a redação saísse de férias ao mesmo tempo.

Regra número 1: não mande rimas bestas do tipo "daria férias para minha televisão, senão aconteceria um apagão". Ninguém aqui é poeta, mas é fácil distinguir um verso rebuscado como "o amor é fogo que arde sem se ver, é ferida que dói e não se sente, é dor que desatina sem doer" de algo como "batatinha quando nasce esparrama pelo chão, meu amor quando dorme põe a mão no coração". Quer rimar? Então seja criativo e fuja do óbvio.

Regra número 2: não seja puxa-saco nem baba-ovo. Coisas como "não façam isso conosco, seria como parar de respirar" não ganham admiração e me fazem pensar em como existe oxigênio sendo desperdiçado no mundo.

Regra número 3: nunca, mas nunca mesmo, adote uma postura de quem não está nem aí para as coisas. "Não aconteceria nada, ficaria esperando e não aconteceria nada" só prova que criatividade e preguiça não se misturam.

Esses são os principais pontos que devem ser observados quando você for bolar uma frase de promoção. Existem outros segredos, mas se eu entregar todos de bandeja para você, onde fica meu espírito de porco?

RISCO DE MORTE

E aí, Makotron! Tudo certo? Você tem algum código para os jogos riscados pararem de travar? Senão eu jogo todos os meus games riscados aí na sua lata de lixo!

Leonardo Santos
Via e-mail

Apesar de não ser especialista nisso, uma boa limpeza é o melhor conselho que posso lhe dar. Lave os discos de seus jogos com água e um pouquinho de detergente. Depois, enxugue com papel higiênico macio. Alguns riscos são apenas sujeira e saem sem maiores prolemas. Se não funcionar, pode jogar aqui na lata de lixo porque eu estou precisando de espelho.

DEMONSTRAÇÃO DE ÓDIO

Makotron, você é um pé no saco! Odeio você cara! Vê se se manca e pára de criticar a vida alheia, parece aquelas velhas que ficam a noite toda na calçada falando da vida dos outros. Aproveita e faz um regime, seu porco rolha-de-poço. Você tem que sair da lata de lixo e ir morar em um cacimbão. Mas duvido que você caiba em um, sua ameba deformada.

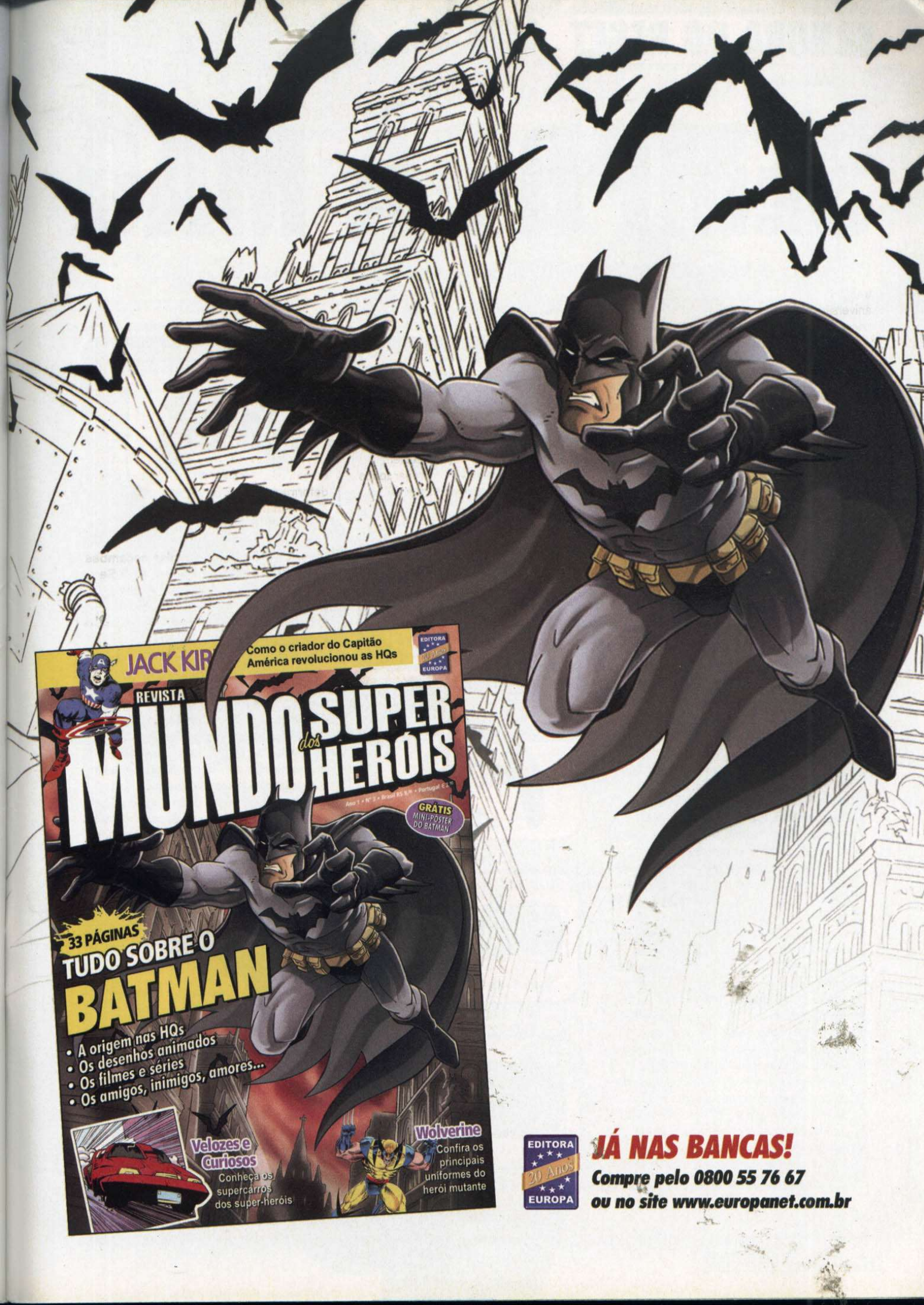
Milena Maldição
Via e-mail

"Cacimbão" é uma daquelas caçambas usadas para transportar entulho? Se for, fique tranqüila pois é em uma dessas que passo minhas férias quando visito meu primo "rico" do interior, o Malucron. E olha só, Milena: não sou de rogar praga nem jogar maldição pra cima de ninguém, mas acho que você tem todos os requisitos para se transformar em uma velha que fica a noite toda na calçada falando mal de amebas deformadas como eu. Se é que já não é uma anciã e fica se passando por mocinha. Quantos anos você tem mesmo, minha filha?

>> **O mal-humorado Makotron ignora os games porcos** este mês e dá dicas de redação

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"? Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.


JACK KIR
Como o criador do Capitão América revolucionou as HQs
EDITORA EUROPA
REVISTA
MUNDO dos SUPER HERÓIS
GRÁTIS MINI-PÔSTER DO BATMAN!
33 PÁGINAS
TUDO SOBRE O BATMAN
• A origem nas HQs
• Os desenhos animados
• Os filmes e séries
• Os amigos, inimigos, amores...
Velozes e Curiosos
Conheça os supercarros dos super-heróis
Wolverine
Confira os principais uniformes do herói mutante
EDITORA 20 Anos EUROPA
JÁ NAS BANCAS!
Compre pelo 0800 55 76 67
ou no site www.europanet.com.br

>> por Matheus Bourg

SEMPRE À MÃO

Desde a estréia do primeiro PlayStation, apenas um acessório evoluiu tanto quanto os consoles: o controle que sempre esteve em nossas mãos

PLAYSTATION
3 MODELOS - 1994, 1997 E 1998

Um controle com direcional digital e cerca de dez botões: este foi o modelo que chegou às lojas junto com o primeiro PlayStation em dezembro de 1994. Por ser simples demais para jogos 3D, três anos depois foi substituido por uma versão batizada como Dual Analog, que trazia o acréscimo de dois direcionais analógicos. Apenas a versão japonesa tinha o chamado Force Feedback, (função vibratória), mas isso já dava indicios de que a Sony estava trabalhando no Dual Shock, o novo controle que logo se tornaria a opção universal para os consoles de mesa da empresa. Esse modelo contava com um par de motores vibratórios independentes, sendo que seu uso dependia exclusivamente da proposta de cada game.

>> Modelo 1994

>> Modelo 1997

>> Modelo 1998

PLAYSTATION 3
1 MODELO - 2006

Durante a edição 2005 da extinta feira de games E3, a Sony apresentou um controle no formato de bumerangue como o conceito adotado para o PlayStation 3. Porém, a chuva de críticas foi tão grande que a companhia decidiu dar início ao que, posteriormente, batizou como Sixaxis. Devido ao fato de detectar e reproduzir os movimentos realizados pelo jogador em seis eixos distintos, o joystick teve que deixar de lado a função vibratória, visto que ela poderia interferir na nova funcionalidade.

O Sixaxis utiliza a tecnologia Bluetooth para se comunicar com o console e não necessita de fios. Para alimentá-lo, nada de pilhas: ele possui uma bateria que pode ser recarregada via cabo USB, tanto no próprio sistema quanto em um PC. Os botões L2 e R2 foram transformados em gatilhos analógicos e ainda há um comando especial, posicionado entre os tradicionais SELECT e START cuja função é carregar o menu principal do console. Antes do lançamento do PS3, a Sony anunciou que o PSP também poderá ser utilizado como controle adicional em alguns jogos, como *F1 Championship Edition*, em que atuará como um retrovisor.

CANCELADO

>> Modelo Bumerangue

>> Modelo Sixaxis

>> PSP

PLAYSTATION 2
1 MODELO - 2001

A princípio, pode parecer que a única distinção entre o Dual Shock 2 e seu modelo anterior é a cor, que foi alterada justamente para combinar com a coloração escura do PS2. Mas, tecnicamente falando, as diferenças vão muito além. Para se ter uma idéia, o controle que acompanha o aparelho desde seu lançamento, em 2001, conta com dois novos níveis de vibração e é muito mais leve. E não pára por aí: ele acrescentou ao Dual Shock original um sistema que faz com que os botões reajam de acordo com a pressão exercida. Em jogos de corrida como *Gran Turismo 4*, por exemplo, a velocidade de cada veículo depende da pressão aplicada no comando correspondente ao acelerador.

>> Modelo Dual Shock

OS ÚNICOS BOTÕES que nunca mudaram de posição nem de formato em todos os consoles da Sony são os botões ▲, ■, ● e ✖. Até no portátil PSP eles permaneceram iguais. A única diferença é que no PS3 eles são analógicos como todos os outros botões.

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

ELE
20 ANOS
G A
www.eletromil
SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS
>PS2<
PlayStation.2
TEKKEN 5
PS2
PlayStation.2
>XBox<
XBOX
DOOM 3
XBOX
>GameCube<
TIMESPLITTERS
GAMECUBE
>GameBoy<
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY
ADVANCE
>NINTENDO DS<
NINTENDO DS
SUPER MARIO DS
>PSP<
PSP
UNDERGROUND

TROMIC

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · Intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

JUNTE-SE À NEVASCA!

O SNOWSTORM É UM JOGO PARA DIVERTIR-SE COM VÁRIOS AMIGOS. É SOBRE TÁTICA, ESQUIVA, HABILIDADE E... BOLAS DE NEVE. VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA JUNTAR-SE A MILHARES DE HABBOS E VENCER OS OPONENTES?

PROVE EM HABBO.COM.BR/SNOWSTORM

HABBO™